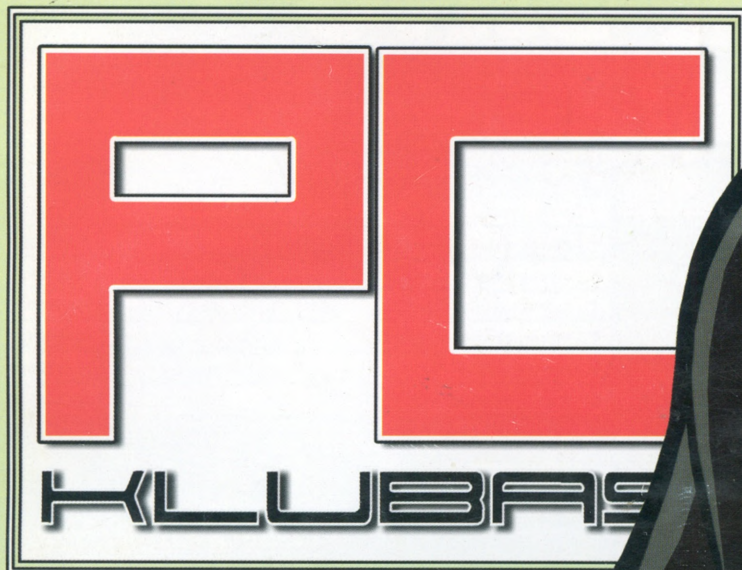
TEMA: 45 KARŠČIAUSI ŽAIDIMAI IŠ E3!



NAUJA KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

KARTU SU GAMES

NR. '06 (25)
KAINA 4.99 LT

Be Kompaktinio Disko



APŽVALGOS

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT
SECOND SIGHT
COLD FEAR
SWAT 4

grand theft auto San Andreas

NAUJIENOS IŠ E3

COMMANDOS: STRIKE FORCE
HITMAN: BLOOD MONEY
CALL OF DUTY 2
AGE OF EMPIRES 3
UNREAL TOURNAMENT 2007
DYNASTY WARRIORS 4
MOTOGP 3
BLITZKRIEG II

ISSN 1648-6854 2005'06



UP Group

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

kaip ir žadėjome, šis PC Klubo numeris išties intensyvus ir karštas. Pirmiausia dėl temos, kuri užima beveik trečdalį viso žurnalo. Tradiciškai vietą didžiulei E3 apžvalgai užleido įprastos naujienos, nes E3 metu ir po jos dar ilgai visa žaidimų industrija kalba vien tik apie parodą. Naujienų išties gausu, o kokios jos – skaitykite temoje. Kita „bomba", kurios laukėme be galo ilgai ir nekantriai, — GTA:SA. Taip, pagaliau jis atkeliavo, tvarkingai, be jokių vėlavimų ir atidėliojimų — laikytis numatytų grafikų Rockstar tikrai moka. Ta proga NPC paruošė „Gangsterių gidą žaliems". Tiesa, norėdami tinkamai suprasti tiek jį, tiek pasakojimą apie patį žaidimą, turite susirasti „gangsta" kalbos žodyną — be jo bus sunkoka susigaudyti sudėtingoje ir painioje Amerikos gangsterių terminologijoje bei jos vertime į lietuvių kalbą :). O jei rimtai, tai primygtinai norime atkreipti jūsų dėmesį į žaidimo amžiaus reitingą – jis šiuo atveju ypač svarbus. Galime garantuoti, kad po šio žaidimo pasirodymo vėl prasidės amžina diskusija apie žiaurumus žaidimuose, tačiau juk tam ir skirti amžiaus reitingai. Nors ir labai įdomu bei „krūta" kuo anksčiau sužaisti SA, rekomenduojame nešokti stačia galva į žaidimą ir nors trumpam susimąstyti apie tai, kuriai auditorijai jis skirtas.

Kadangi jau tapo tradicija anonsuoti kito numerio temą, trumpai praskleisiu paslapties skraistę: kitame numeryje jums papasakosime apie knygas. Tik nepulkite raukytis, ilgų ir nuobodžių klasikos tomų neliesime. Dėmesį skirsime tai literatūrai, pagal kurią buvo sukurti ir, kas dar įdomiau, bus sukurti žaidimai. Juk iš esmės vasara yra vienintelis laikas, kada visai smagu gulinėjant prie kokios nors didesnės ar mažesnės „balos" skaityti knygas. O perskaičius knygą, su kuria siejamas žaidimas, tikrai bus įdomiau sužaisti senesnį dar nebandytą darbą ar nekantriai laukti naujo.

Ričardas Jaščemskas

PEGI REITINGAI

PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

CD TURINYS

■ !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys



■ !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI

Battlefield 2

VIDEO

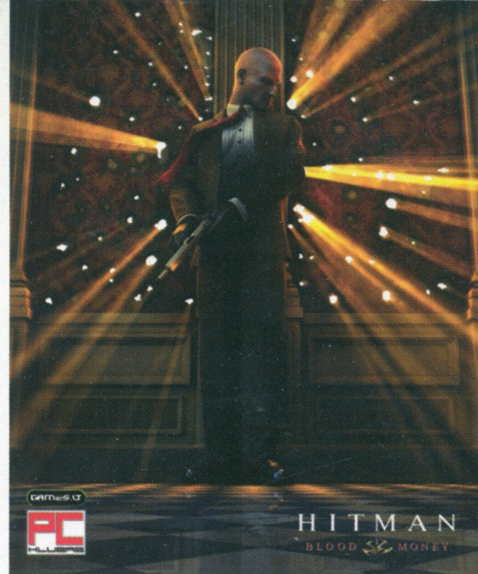
Age Of Empires III
City Life
Lada Racing Club
Sudden Strike III: Arms for Victory
The Sims 2 Nightlife

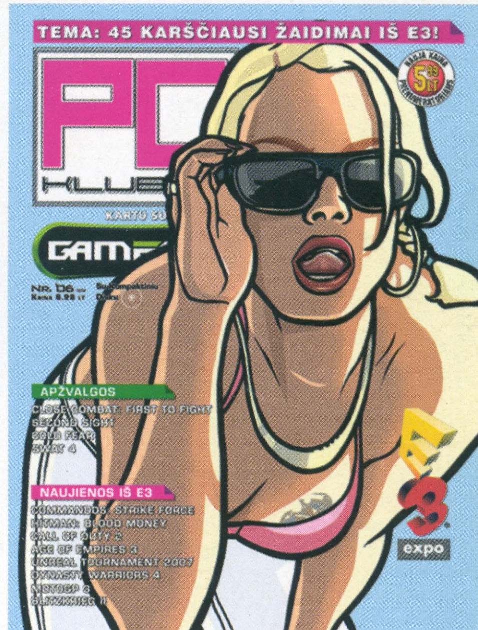
TRASH

Commandos 2 Destination Paris Mod 1.32
Gish v1.4
The Settlers: Heritage of Kings v1.04
Singles 2: Triple Trouble v1.1

SHAREWARE

RocketBowl
Starters Orders





Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Jogintas Visockas, Paulius Visockas, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta Bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys" (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 5.558
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

INBOX

DUK

Kaip paleisti „Driv3r"? Įrašau į „kompą", spaudžiu „exe" — prašo įdėti kompaktą, nors aš jį jau įdėjęs.
Domantas, Utenos r.
Reikia žaisti žaidimus, įrašytus į originalius diskus.

Ar bus „Starsky and Hutch 2"?
Ignas, Vilniaus r.
Žaidimas buvo paskelbtas ir turėjo pasirodyti praėjusiais metais. Tačiau nei filmo, nei žaidimo tęsinio nebuvo ir, ko gero, nebebus.

Kaip reikaliukai su „Duke Nukem Forever"? Ar yra išėjusi kokia nors NFS dalis po NFSU 2?
Karolis, Klaipėda
„Duke Nukem Forever" ir toliau pateisina savo pavadinimą — žaidimo lauksime amžinai. Karts nuo karto išmetama kokia nors informacija, neva, žaidimas kuriamas, daroma tas ir anas, bet iš tiesų nieko realaus nevyksta. Būsimoji NFS dalis vadinsis „Need For Speed: Most Wanted". Reikia tikėtis kažko panašaus į „Underground", tik su policija.

Ar Lietuvoje yra pilna „Driv3r" versija? Iš kur parsisiųsti demo versiją? Iš kur parsisiųsti „Robots" demo versiją?
Tautrimas, Kaunas
„Driv3r" reikia užsisakinėti parduotuvėse. Šio ir kitų žaidimų demo versijas galima parsisiųsti iš www.gamershell.com, www.download.com bei kitų svetainių.

Ar galite po kiekvieno žaidimo aprašymo parašyti žaidimo išleidimo datą? Ar bus trečioji IGI dalis? Kada pasirodys „Soul Quest"?
Edvinas, Šiauliai
Datas rašome prie žaidimo metrikos pradžioje. Apie IGI seriją jau senokai nieko negirdėti, deja, turbūt ją jau palaidojo. „Soul Quest" pasirodymo data dar nepaskelbta.

Kuri vaizdo plokštė geresnė — „ATI Radeon 9800" ar „Nvidia GeForce 5900"? Kiek jos kainuoja?
Agnis, Vilnius
Jei nekreipsime dėmesio į Pro, XT, GT, Ultra ir kitus prierašus prie plokščių,— iš esmės tai lygiaverčiai varžovai. Vienuose testuose pirmauja viena, kituose — kita. Tai galingiausios praėjusios kartos vaizdo plokštės, tik reikia nepamiršti, kad jos jau pakankamai senstelėjusios. Kainos svyruoja priklausomai nuo atminties kiekio ir nuo gamintojo maždaug nuo 500 iki 700 Lt.

Ar bus „The I of Dragon" tęsinys? Ką reiškia BSS, BSJ prie žaidimų pavadinimų?
Vildis, Šiauliai
Apie „The I of Dragon" tęsinį nieko negirdėti. BSS ir kiti sutrumpinimai reiškia, kad tai senesnis žaidimas perleistas kurioje nors serijoje — „Best Seller" ar panašiai.

1. Kas naujo girdėti apie „The Thing" tolimesnę ateitį? Ar yra kuriama jo antra dalis, ar šis žaidimas yra pervadintas kitu pavadinimu?
2. Ką manote apie vaizdo plokštę „GeForce FX 5200" 128 MB, 128 bitų?
3. Kas girdėti apie „Resident Evil Afterlife"?
4. Gal ką naujo žinote apie „Resident Evil 4"? Gal jis bus išleistas ir ant PC?

1. Dėl žaidimo nieko negirdėti, tačiau sklando gandai, jog patvirtintas senojo filmo tęsinio kūrimas, taigi galima tikėtis ir žaidimo pagal būsimąjį „The Thing 2" filmą.
2. Senesnės kartos „entry level" (biudžetinė). Jei jau ir spaudžia biudžetas, geriau pirkti bent jau pigiausią „6 GeForce" ar X ATI kartos plokštę.
3. Trečiasis „Resident Evil" filmas jau ruošiamas. Turėtų pasirodyti kitais metais.
4. Naujo tiek, kad baigėsi išskirtinė „Resident Evil" serijos žaidimų sutartis su „Nintendo" (paskutinės naujos RE serijos buvo skirtos tik „GameCube" konsolei), tad ketvirtoji serija tikrai žada pasirodyti „PlayStation 2" sistemoje. Dėl PC versijos jokios informacijos nepaskelbta. Optimizmo suteikti gali nebent tai, kad trečioji dalis buvo išleista ir PC, taigi, galbūt, kūrėjai pakartos šį žingsnį.

Kada išeis „Guild Wars" „single player" režime? Kokie reikalavimai?
Marius
Vieno žaidėjo režimo „Guild Wars" neturės — tai tik MMORPG žaidimas.

Kokią vaizdo plokštę pirkti už 500 Lt, kad veiktų „Beyond Good and Evil"? Ar BGE veikia ant „GeForce 2 MX400" vaizdo plokštės?
Na, BGE, ko gero, ir neveikia tik ant MX serijos ar senesnių vaizdo plokščių. Žaidimui reikalingas „pixel shader" palaikymas. Už tokią kainą, kad veiktų ne tik BGE, bet ir visi kiti žaidimai bent metelius į priekį, galima dairytis į „Nvidia GeForce 6600" ar ATI X700 serijos plokštes.

Sveikas „PC klube", turiu tau 2 gan svarbius klausimus:
1. Kada žada pasirodyti nauja „Prince of Persia" dalis ir kaip ji vadinasi?
2. Mano draugui žaidžiant „Prince of Persia", mygtukai dega labai skaisčia spalva, o laiko portale yra visiškai kiti efektai. Jis sako, kad tam reikia „pixel shader". O kas tai yra?
Domas,Kaunas
Trečioji „Prince of Persia" dalis pasirodys rudenį, pavadinimas dar nepaskelbtas. „Pixel shader" yra speciali vaizdo atkūrimo technologija žaidimuose, kai skaičiuojamas kiekvieno taškelio (pikselio) apšvietimas — tai ir leidžia sukurti daug įspūdingesnius vaizdus. Tačiau šią technologiją turi palaikyti ir grafinės plokštės (naujesnės už „GeForce 4 MX" serija).

Kada pasirodys žaidimas „The Movies"?
Kazar
Žaidimas turėtų pasirodyti rudenį.

Kur galima atsisiųsti UFO bei NSO filmuotos medžiagos? Prašau parašyti nors 5 puslapius.
Agnius
www.ufodigest.com, www.ufocasebook.com, www.ufos-aliens.co.uk, www.iwasabducted.com, www.ufoevidence.org.

Gal žinote kaip „Half life 2" pereiti vietą, kai šone parašyta „A.I. Disabled", ir viskas aplinkui sustoja?
alka mauzeris
Reikia žaisti su originaliu žaidimu. Tai yra piratinio žaidimo apsauga.

Laba diena. Norėčiau jūsų paklausti, ką žinote apie „Mortal Kombat" serijas. Gal žinote, kada jos bus perkeltos ant PC? Ir ar bus dar daugiau bei kokių „Star Wars" žaidimų?
Aurimas, Kaunas
Paskutinės „Mortal Kombat" serijos pasirodė tik konsolėse, ir nesigirdėjo jokių ketinimų iš kūrėjų pusės jas perkelti į PC. „Star Wars" žaidimų, be abejo, bus — apie porą artimiausių skaitykite numerio temoje.

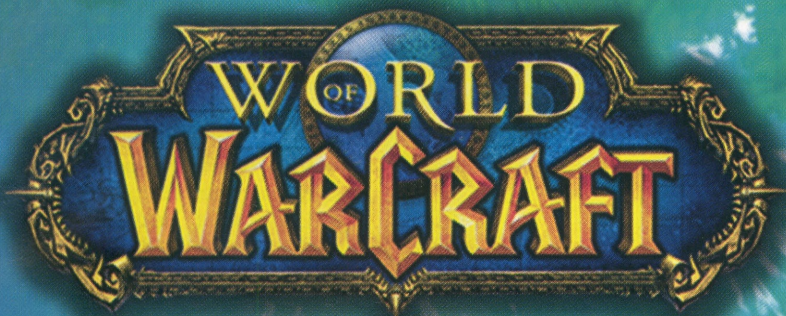
Sveiki, norėčiau paklausti kelių klausimų:
1.Koks atlikėjas ir kokią dainą dainuoja „Doom3" ir „Doom3:ROE" pagrindiniame meniu?
2.Ar žinote muzikinių kūrinių, kuriuose būtų erdvinis garsas? Jei taip, norėčiau sužinoti atlikėjus ir dainų pavadinimus.
Iš anksto dėkoju!!!!!
Vampirexxx
1. Teminė daina sukurta kompozitorių–prodiuserių Chris Vrenna ir Clint Walsh. Ją galima rasti Internete tiesiog ieškant „Doom 3 Theme Song".
2. Jei kalbi apie 5.1 garsą, tai yra išleista nemažai muzikantų ir atlikėjų DVD albumų, kuriuose jų audio kūriniai yra perdaryti šiuo formatu.

Norėjau paklausti, ar „GeForce 6600 GT" vaizdo plokštė yra daug geresnė už „GeForce 4 Ti"? Kuo jos skiriasi?
Kutlius
Na, nesigilinant į technines detales, 6600 GT yra dviem kartom naujesnė už „GeForce 4". Palaikoma daug daugiau įvairių grafinių technologijų, didesnis spartumas ir dažnis (nors atminties kiekis gali būti toks pats).

Turiu vairalazdę „QZ 501 Predator", nusipirkau žaidimą „Pacific warrior".
Viskas veikia tiesiog puikiai, tačiau kai paleidžiu vairalazdę ir patraukiu rankas, lėktuvas suka į dešinę. Kodėl taip yra?
Martynas
Gali būti neteisingai nustatytas vairalazdės centras žaidime. Reikia per žaidimo meniu susirasti vairalazdės nustatymus ir tinkamai susireguliuoti centrą.

Kuris procesorius geresnis — AMD Athlon 64 3200+ 2,2Ghz S754 512KB BOX ar Intel Pentium 4 3,0 Ghz 1024k 800Mhz tray?
Edgaras, Kaunas
Abu procesoriai labai panašūs. Skaičiavimo testuose „Pentium" nežymiai lenkia Athlon, tačiau grafikos atkūrimo ir žaidimų testuose „Athlon" priešingai — nežymiai aplenkia „Pentium". Be to, „Athlon 64" yra 64 bitų procesorius, taigi rezervas ateičiai didesnis („Windows Longhorn" bus 64 bitų operacinė sistema).

Norėjau paklausti, kaip per kompiuterį galėčiau pasijungti elektrinę gitarą, kokia garso plokštė tam tiktų labiau (~200-300 Lt), kad nebūtų vėlavimų, traškesių ir pan. Iš anksto dėkoju.
Aurimas
Tiesiogiai jungti elektrinę gitarą į PC yra įmanoma, tačiau tam reikalingas specialus stiprintuvas („pre-amp"), ir net su kokybiškesnėmis garso plokštėmis garso kokybė bus prastoka. Geresnis sprendimas yra gitaros garsą įrašyti per kokybišką mikrofoną. Paeksperimentavę su mikrofono padėtimi, atsirinksite geriausiai tinkantį skambesį. Kadangi mikrofono jungtis turi visos garso plokštės, verčiau daugiau investuoti į mikrofoną, o plokštę (jei spaudžia biudžetas) pasirinkti iš vidutinės klasės, pavyzdžiui, „Creative Audigy".



KONKURSAS BAIGĖSI

KONKURSO NUGALĖTOJUS PASKELBSIME KITAME „PC KLUBAS“ NUMERYJE.



RITERIS ŠVYTINČIAIS ŠARVAIS

Aukšta, akinamai balto mūro siena supo ant kalvos įsikūrusį Storvindo miestą — galingiausią žmonių atsparos punktą ir viso Aljanso sostinę. Žengdamas pro sienoje įtvirtintus marmurinius vartus, jaunasis Dorianas vis dar negalėjo patikėti, kad žmonės sugeba statyti tokius dalykus. Vos patekusį į miesto teritoriją atvykėlį pasitiko keturios dangų remiančios legendinių didvyrių statulos. Jų veiduose įrėmintas ryžtas ir valia paskatino vaikiną aukščiau iškelti galvą ir drąsiau žengti lygiu miesto grindiniu. „Pagaliau čia, — kirbėjo džiugi mintis, — pagaliau“. Prieš dvi savaites iškeliavęs iš gimtojo kaimelio, jis kaip įmanydamas stengėsi patekti į garsiąją sostinę. Ir štai jis čia. Dorianas jautė, kad su šiuo šlovingu miestu susieta jo ateitis, kad čia prasidės tikrasis jo gyvenimo kelias. Tačiau patekęs į pirmąjį miesto kvartalą — prekybos rajoną — vaikinas suglumo. Aplink zujo daugybė įvairiausių rasių ir profesijų atstovų, viskas klegėjo, šurmuliavo, maišėsi. Naujokui apsisuko galva. Staiga suskambo varpai. Pasisukęs į šoną Dorianas pamatė aukštai virš miesto iškilusius smailius katedros bokštus. Galingas varpų gausmas padėjo jaunuoliui atsitokėti. Jis pasuko tiesiai šventovės link, kažkur pasąmonėje tvirtai jausdamas, kad tai ir yra galutinis jo kelionės tikslas. Įsiliejęs į šurmuliuojančios minios srautą, Dorianas nuplaukė reikiama kryptimi. Beeinant minia staiga pradėjo skirtis į abi puses. Pasigirdo šnabždesiai: „Paladinas“, „Paladinas joja“, „Kelią Šviesos riteriui“. Sutrikęs vaikinas taip ir liko stovėti vietoje. Jis buvo girdėjęs apie garsiuosius Šviesos gynėjus, tačiau išvysti vieną iš jų tiesiog čia, gatvėje... Pasigirdo kanopų kaukšėjimas, nirtulingas vos bevaldomo ristūno žvengimas. Jaunuolis pasijuto bestovįs tiesiai atšoliuojančiam raiteliui ant kelio. Pastebėjęs kliūtį, paladinas akimirksniu suvaldė arklį ir sustojo priešais. Dorianas negalėjo pajudėti, nežinojo, ar nusilenkti, ar priklaupti — taip pribloškė jį pasirodžiusiojo išvaizda. Sėdintįjį balne, kaip ir žirgą, aklinai dengė sunkūs, tačiau nepaprastai meniškai nukalti šarvai. Jie atrodė tarsi nulieti ant galingo riterio kūno. Nepaisant to, kad diena buvo apsiniaukusi, visa šarvuotė be perstojo tviskėjo įvairiausiais atspindžiais, atrodė tarsi pats metalas skleistų silpną švytėjimą. „Mitrilas“, — dingtelėjo jaunuoliui. Masyvus, ilgaašmenis paladino kalavijas, kabantis prie šono tiesiog grūste grūdo į kampą medinę Doriano kuoką, skirtą apsiginti nuo vilkų. Taip jie stovėjo vienas prieš kitą, riteris atrodė tarsi nejudanti metalinė statula. Staiga statula sujudėjo ir pakėlė balto, visą galvą dengiančio šalmo antveidį. Į Dorianą pažvelgė drąsios, ryžtingos, tačiau atviros ir geros akys. Tyras žvilgsnis pervėrė jaunuolį kiaurai — vaikinas beveik fiziškai juto, kaip paladinas žvelgia į jo sielą. Netrukus, visų ypač Doriano nuostabai, riteris kariškai išsitempė balne ir atidavė jam pagarbą. Tada užsivožė antveidį, paragino pentinais eržilą ir pasukęs į šoną nušuoliavo tolyn. Jaunuoliui atrodė, kad širdis iššoks iš krūtinės. Jam, ne kam kitam, garbingasis paladinas atidavė pagarbą! Kaip lygus lygiam, tarsi būtų ginklo broliai... Pritrenktas, užsisvajojęs vaikinas patraukė toliau savo tikslo link. Peržengęs katedros slenkstį Dorianas vėl buvo nustebintas pribloškiančios architektūros. Pakėlęs akis i viršų, jis nepamatė jokių lubų — sienos smigo aukštyn, kažkur, jau nebeįžiūrimoje tolybėje susiliedamos į vieną ir sudarydamos milžiniška smaigą. Vidury dižiulės salės stūksojo paprastas altorius, be jokių pagražinimų. Į jį iš viršaus smigo švytintis, tarsi matinis šviesos spindulys. Baltasis srautas mirguliavo, judėjo, be perstojo vilnijo ir sruvo i altorių, apgaubdamas jį ir viską aplinkui įspūdingu švytėjimu. Spindulys buvo tarsi statmenai nuleistas iš bokšto smailės, tačiau, kur tikroji jo pradžia, vaikinas nedrįso net spėlioti. „Taip, jaunasis paladine, tai — Didžioji Šviesa. Taip, kaip matai ji prieinama visiem, tačiau toli gražu ne kiekvienas sugeba savyje priglausti jos bent dalelę. Žinau kas tave čia atvedė- tai Šviesos troškulys. Šviesa — tai Gėris, Kilnumas, Dora, Tiesa, Meilė... visi kilnūs jausmai, gebantys gimti mumyse. Ne taip lengva tapti tikruoju šių vertybių gynėju ir įgauti Šviesos palaiminimą. Norėdamas tapti paladinu, privalai stengtis, atiduoti visą save... Tačiau prieš įduodamas tau kalaviją, pradžioje įteiksiu tau tris dovanas. Išmokęs su jomis elgtis, grįžk, pokalbį pratęsime“. Tai taręs žilas ilgabarzdis žynys įteikė Dorianui sunkų krepšį. Žengdamas iš nuostabos linkstančiomis kojomis, jaunuolis tik lauke išdrįso pažvelgti į dovanas. Vietoj laukto ginklo ar panašaus dalyko jis išvydo tris storus knygos tomus — „Gerumas“, „Pasiaukojimas“, „Kilnumas“. Supratęs išmintingą žynio užmačią, Dorianas šyptelėjo ir nužingsniavo tolyn tvirtai pasiryžęs išmokti jam pavestas pirmąsias pamokas...

SKAITYTOJO RECENZIJA

NO HUMANS ALLOWED

ŽAIDIMO DOSJE	
www.scrapland.com	
KŪRĖJAS:	„Mercury Steam“
LEIDĖJAS:	„Deep Silver“
DATA:	2005-03-18
ŽANRAS:	veiksmo

JC DENT



NAUJOKAS

Į asteroidą, kuris yra robotų šalis, atskrenda (kosminiu „harliu") savadarbis robotas D-Tritus. Praėjęs dezinfekciją (įdomu kam, jei aplink tik robotai), jis patenka į Scrapland.

PASAULIS

Scrapland yra įsikūręs kažkokios senos rasės kiaurai išraustame asteroide. Kodėl? Todėl, kad robotai-samdiniai ten kažkada aptiko didžiąją duomenų bazę. Į ją įrašomas kiekvienas robotas, todėl mirtis ten išnyksta. Tik samdiniai to negauna. Nedėkingi kunigai... visas miestas yra suskirstytas į sektorius. Tarp jų keliaujama arba „gunships" (nuosavas kovinis skraidantis motociklas) arba traukiniu. Visi sektoriai labai skiriasi. Kai kur skraido laivo sveikatos ir šovinių papildai.



ISTORIJA

D-Tritus yra vienas iš individualių ro botų (išskirtinės išvaizdos). Jam pa deda Bertas, toks gan kvailai atro dantis žurnalistas, bendradarbis. D- Tritus iškart įsimyli kitą kolegą, Bet ty. Jis gauna užduotį paimti intervi iš arkivyskupo. Tam reikia kameros O ši (nors greičiau jis) jaučiasi pe sena darbui. Todėl duoda D-Tritus galimybę fotografuoti, užimti kitus robotus arba įsilaužti į DDB, kad ga lėtų pavirsti vienu iš jų. O tada pra sideda keistos „robo-žudystės", po kurių iš DDB dingsta aukų įrašai...

ROBOTAI

O jų krūvos. Juos sutiksime pasta tuose. Kiekvienas turi savitų galimy bių. Vieni gali naikinti (D-Tritus, šar vuotas „mentas", Betty, Pastorius)

kiti nukenksminti trumpam (Berto, Meras, pasiuntinukas, seselė), vogti pinigus (bankininkas, bankininkų bosas, „mentas") ar ką kitą daryti. Mieliausi — „staplers". Kalėjime galima sutikti Bartą, 50 metų sėdintį psichopatą „stapler" :). Šarvuoti „mentai" jus bandys sunaikinti pastatuose, paprasti su laivais — lauke. Paprasčiausiai nuo jų reikia slėptis, kol sumažės raudonas stulpelis. Beje, visi „mentai" gali pavirsti šarvuotais...



LAIVAI

Juos konstruosime patys. Parinksime kėbulą, variklius, ginklus, šarvų storumą. Jie gana pigūs. Yra ir turbo režimas. O dar daugiau greičio įgaunama skrendant gatve. Už civilio laivo sunaikinimą pradeda vaikytis „mentai". Jų ginklai tobulėja kartu su jūsiškiais, t.y. jūs gavot antimaterijos spindulius, tai ir mėlynieji neūžaugos juos turi. Prie ginklų pridedamas ir kontrpriemonės. Jos „turėtų" sustabdyti priešų ugnį. Kontrpriemonės komplektuojamos su ginklais. Jei neturit raketų, neturėsit kaip joms pasipriešinti. Jei žūvate automobilyje, atsiduriate arba atsarginėje skraidyklėje (su sparnais, dvejais propeleriais gale, be ginklų ir teisės į patobulinimą), arba kalėjime. Laivų galite turėti 9, juos perneša draugas „Sput-nik" (metalinis rutulys su dredais).

KOVOS

Jų yra dvi rūšys: laivų ir robotų. Pastarosios vyks tik pastatų viduje, kadangi lauke pasivaikščioti galėsite tik





stovėjimo aikštelėse, kuriose nebus kitų robotų. Jos greitos (robotą sunaikint labai lengva. Sunku tik būti pačiam nesunaikintam), neįvairios (po vieną atakos rūšį robotui). Po mirties robotai atgimsta arčiausiame DDB terminale. Taip pat ir jūs, jei turite gyvybių (perkama iš kunigo po 1000 už 3), jei ne — kalėjimas. Laivų mūšiai ilgesni — daugiau gyvybių, ginklų, greičio, kliūčių ir galimybių atstatyti resursus.

TRANSFORMACIJOS

Ta sena fotokamera duoda galimybę ne tik fotografuoti, bet ir virsti kitu robotu. Galima tiesiog įsilaužti į robotą (ir tada visi „mentai" užšoks ant galvos) arba pasinaudoti DDB terminalu. Vieni robotai geresni kovoje, kiti padeda uždirbti pinigų, pabėgti nuo policijos. Tik elkitės atsargiai svetimame kūne: „Beholders" (skraidančios policijos kameros su kaltinančiu pirštu) rodys susidomėjimą. Mirtis irgi susijusi su transformacija — jūs patenkate į kalėjimą. Ten visada ateina Bartas (maniakas – stampleris). Juo pasivertus pabėgate ventiliacijos angomis.

Taigi sėkmės metalo pasaulyje!

ESWC ATRANKA LIETUVOJE

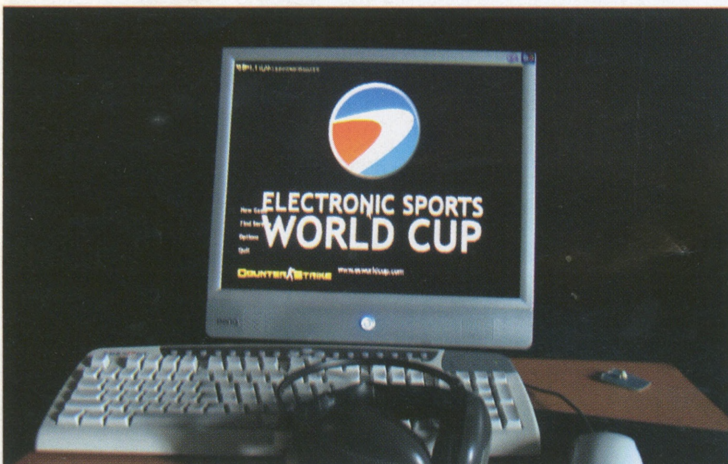
Trumpi komentarai iš visą birželį vykusių atrankų į „Electronic Sports World Cup", kurias rengė klubas „Impress".

Birželio 4 dieną Vilniuje, kino centre „Vingis", prasidėjo pirmasis „Elektroninio sporto pasaulinės taurės" etapas. Didžiausia šio etapo staigmena tapo Vilniaus komandų aktyvumas. Į varžybas susirinko vos trys ekipos, iš kurių į finalą pateko dvi. Tiesa, organizatoriai jau prieš kelias dienas buvo numatę tokį įvykį, kadangi daugelis vilniečių komandų sumanė važiuoti į kitų miestų atrankas, ten tikėdamiesi lengvesnės pergalės bei didesnės galimybės patekti į Lietuvos finalą Palangoje. Bet viskas apsivertė aukštyn kojomis ir iš Vilniaus atkeliaus beveik be kovos laimėję „reset-nU" ir „Live-Team".

Kaune Vilniaus situacija nepasikartojo, tačiau komandos net nebandė rodyti ypač didelio aktyvumo. Turnyre dalyvavo 9 komandos, kurios pradėjusios kovas anksti ryte Kauno naktiniame klube „Zepelinus", jas baigė gerokai po vidurnakčio. Pajūryje savo laimę išbandyti iškovojo „Lanetos" ir „Arch Enemy" komandos.

O po savaitės visų Lietuvos kibersportininkų akys jau krypo į Alytų, kur turnyras net susilaukė miesto savivaldybės pagalbos. Ta proga kovos vyko Sporto rūmuose, valdžios atstovai įsteigė specialią taurę naudingiausiam žaidėjui, o Sporto ir rekreacijos skyriaus vedėjas Egidijus Kašėta organizacinius atrankos turo rūpesčius sumažino iki minimumo. Šikart maksimalaus turnyro dalyvių skaičiaus — 16 komandų — pasirodė per mažai. Į turnyrą atvykusios trys nesusimokėjusios komandos „NosA" (Kaunas), PF (Vilnius) ir „r2e.cinq" (Vilnius) turėjo mesti burtus, kad išsiaiškintų, kuriai gi iš jų tądien nebus lemta varžytis. Į Palangą išvažiavo „ola.Team" ir „Impulsed", o į Vilnių be kovos grįžo PF komanda.







Ketvirtasis, paskutinis, atrankos etapas įvyko Saulės mieste — Šiauliuose. Kovos, kaip ir kituose miestuose, prasidėjo anksti — 8.00 valandą, Šiaulių pramogų centre „MAXas". Vėl dalyvavo 16 komandų, tarp kurių buvo galima sutikti ir iš Alytaus



išvytą PF komandą, kuriai, deja, nepasisekė patekti į Palangą. Vykstant kovoms pasitaikė keletas nesklandumų, tad turnyras baigėsi net 01.00 valandą nakties. Visų pirma sustreikavo kai kurių žaidėjų kompiuteriai, vėliau, jau įpusėjus turnyrui, perdegė saugikliai, ir didžioji dalis kompiuterių liko be elektros. Laimei, visus iškilusius sunkumus „Impress" atstovai sutvarkė per išties trumpą laiką. Po ilgos ir varginančios dienos pagaliau paaiškėjo nugalėtojai — jais tapo „Chain Reactor", prieš tai pralaimėjusi Alytaus etape, ir nuo pat pradžių favorite laikyta „energy" komanda.

Džiugu, kad visi atrankiniai turnyrai susilaukė ypač didelio rėmėjų, tarp kurių ir daugelis puikiai visiems žinomu vardų, dėmesio. Pagrindiniu turnyro rėmėju tapęs Nokia N-GAGE telefonas ne tik atspausdino savo vardą reklaminiuose lankstinukuose, bet ir įsteigė specialų prizą visiems žiūrovams — nugalėtojas bus išrinktas Lietuvos ESWC finale Palangoje.

Apie Lietuvos finalą ir, be abejo, apie pasaulines ESWC varžybas bei lietuvių pasirodymą jose skaitykite kitame PC Klubo numeryje.

Blacknemo







KONKURSAS
„GERIAUSIAS ŽAIDIMO VAIZDAS“

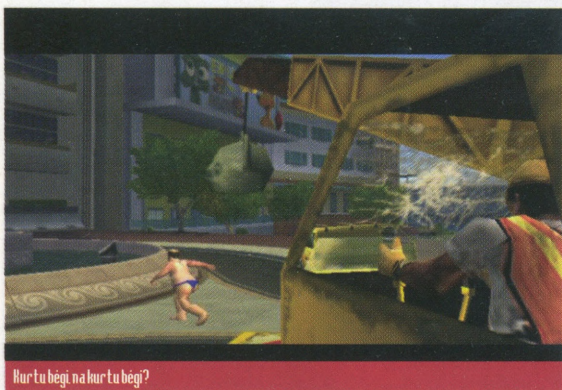
Šio mėnesio geriausias – Augustinas, „Postal 2“. Dovanojame originalų žaidimą.



Menas smaigstyti.



KITI ĮDOMIAUSI DARBAI:



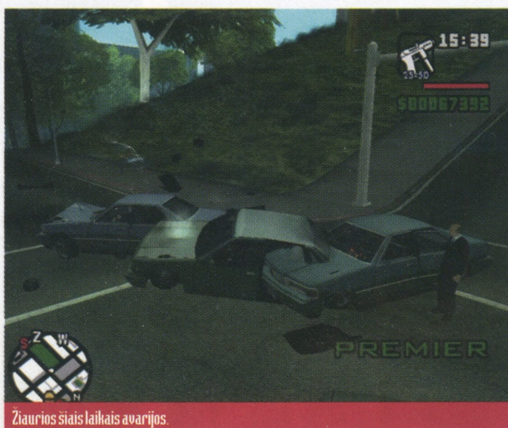
Kur tu bėgi, na kur tu bėgi?



Prašiau tėvų, kad nupirktų raudoną namelį, pasirodo daltonikai jie.



Tikrasis Tommy veidas.



Žiaurios šiais laikais avarijos.

Konkursas tęsiasi ir laukiame įdomių žaidimų vaizdų. Būtinai prirašykite įdomų komentarą. Geriausius spausdinsime ir apdovanosime priziukais ;).



2005

E3 expo





Kaip ir kasmet E3 paroda tapo labai ryškiu įvykiu, tiesiog susiurbiančiu visos žaidimų pramonės dėmesį. Šiemetinė paroda ypatingai svarbi buvo konsolių rinkai, mat čia pristatytos dvi naujos kartos konsolės – „Sony PlayStation 3" ir „Microsoft Xbox 360". Nors PC srityje kažkokių super didingų atradimų ir pristatymų nebuvo, naujienų lavina kaip visuomet buvo didžiulė, o mes pabandėme iš šio srauto atrinkti įdomiausius darbus ir pristatyti jums.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Neseniai pasakojome apie „Ubisoft" karinę šaudyklę, sukurtą pagal tikrus įvykius — „Brothers in Arms: Road to Hill 30". Netrukus po žaidimo starto kompanija paskelbė ir apie tęsinį — „Earned in Blood". Žaidimas, be abejo, bus labai panašus į originalųjį „Brothers in Arms", tačiau kūrėjai žada daug ką patobulinti ir suteikti daugiau galimybių.

Žaidime jums teks ką tik paaukštinto seržanto Joe „Red" Hartsock vaidmuo. Pirmojoje serijoje jis buvo priedangos komandos lyderis. Vėl teks išsilaipinti priešų užnugaryje ir skverbtis kelią naikinant jų įsitvirtinimus. Didelis skirtumas nuo praėjusios serijos tas, kad dabar ir vokiečiai naudos panašią būrių taktiką, ne tik slėpsis už priedangų. Jie patys gali apsupti jūsų būrį, jei būsite neatsargus ir pasirinksite ne tokį puolimo kelią.

Galima pastebėti jau iš pirmųjų paveikslėlių, kad „Earned in Blood" veiksmas vyks labiau miesto teritorijose, o ne kaimeliuose, kaip buvo praėjusioje serijoje. Keliausite nuo vienos gatvės iki kitos, nuo vieno namo kito link „valydami" vokiečių įsitvirtinimus. Tokios aplinkos, kaip teigia kūrėjai, padės išnaudoti patobulintas žaidimo savybes — geresnes tekstūras ir detalesnį aplinkos griovimą.

Žaidimas žada pasirodyti šį rudenį.





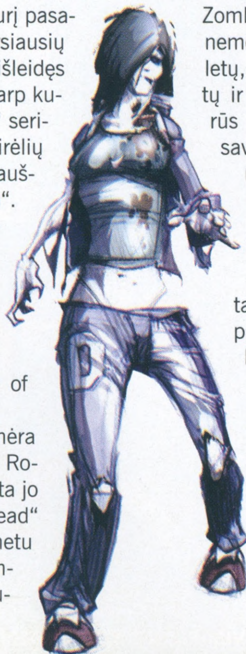
2005

GEORGE ROMERO'S CITY OF THE DEAD



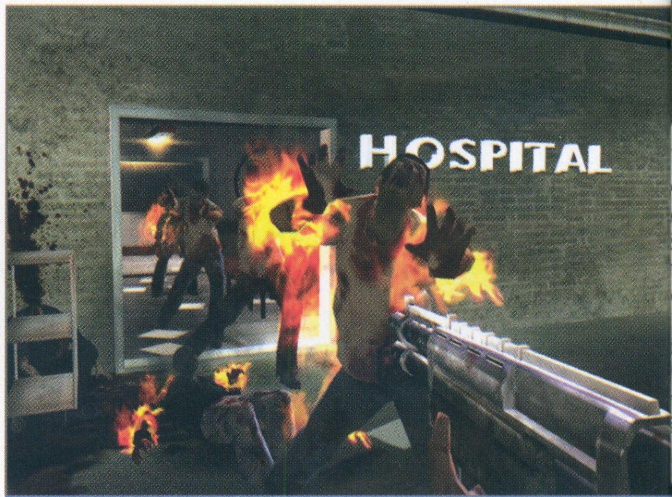
Šį žaidimą gal ir būtume praleidę pro akis kaip eilinę zombių mėsmalę, jei ne vardas ir pavardė jo pavadinime. Džordžas Romero (NE žaidimų kūrėjas, apie kurį pasakojome) — vienas garsiausių siaubo filmų kūrėjų, išleidęs ne vieną siaubo filmą, tarp kurių žymiausi yra „Dead" serijos filmai „Gyvųjų numirėlių naktis", „Numirėlių aušra" ir „Numirėlių diena". Pats režisierius po ilgos pertraukos vėl kuria filmus šiai negyvėlių serijai, o kartu su žaidimų kūrėjais „Kuju Entertainment" ruošia ir žaidimą „City of the Dead".

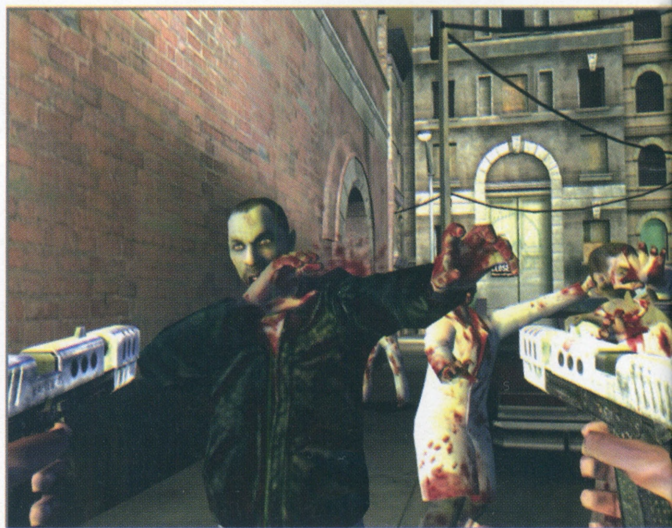
„City of the Dead" nėra paremtas kuriuo nors Romero filmu, tiesiog vyksta jo sukurtoje platesnėje „Dead" visatoje. Žaidimo metu teks valdyti vieną iš penkių skirtingų veikėjų, kurie tiesiog bando išgyventi gyvų numirėlių pilname mieste. Žaidimas yra žiauri pirmojo asmens šaudyklė — nei daugiau, nei mažiau. Zombių žudymui turėsite nemenką arsenalą: pistoletų, kulkosvaidžių, granatų ir šratinių šautuvų. Įvairūs ginklai turi specifinių savybių, tik kai kurios bus naudingos ne jums. Pavyzdžiui, šratinį šautuvą reikia užsitaisyti kaskart iššovus. Žinoma, tai nepatogu, tačiau kai iš visų pusių puola zombiai, adrenalino kiekis tik padidėja. Kai kuriuos ginklus taip pat galima „patobulinti" pritvirtinant prie jų aštrius daiktus, kad būtų galima efektyviai naudoti grumtynėse neeikvojant šovinių.



Tačiau tikrosios žaidimo „žvaigždės", be abejo, yra patys zombiai. Jų bus daug ir įvairių, jie vaikščios grupėmis. Be daugiau ar mažiau įprastų jų rūšių, bus ir tokių keistenybių: zombiai–policininkai, šokinėjantys zombiai ir panašiai. Zombius žudyti teks apie penkiolikoje siužetinių misijų, tačiau istorija ir siužet[as] čia yra antraeiliai dalykai. Be vie[no] žaidėjo istorijos, bus ir arkados b[ei] daugelio žaidėjų režimas.

„City of the Dead" kūrybin[iai] darbai dar tik pradinėje stadijoj[e], o žaidimą numatoma išleisti k[i]tais metais.





E3 expo

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Šiais metais mūsų laukia daug šaudyklių. Netgi ilgametė karinės taktikos serija „Commandos" keičia savo pobūdį ir tampa FPS žaidimu. Toks posūkis į priešingą pusę atrodo labai pavojingas ir nežadantis gerų rezultatų, tačiau pirmoji informacija apie žaidimą nuteikia optimistiškai.

„Commandos: Strike Force" žaidime jums teks trijų herojų vaidmuo: snaiperio, artimosios kovos specialisto ir šnipo. Tačiau, kaip galima spręsti iš žanro, vienu metu valdysite tik vieną herojų, o į misiją galėsite pasiimti tik du iš jų. Pasak kūrėjų, kitaip būtų per sudėtinga viską reikiamai organizuoti. Vykdant tris kampanijas Prancūzijoje, Norvegijoje ir Stalingrade, paprastai puolamosiose misijose veiksite su vienu, o gynybinėse — su dviem komandosais.

Kaip ir ankstesniuose serijos žaidimuose, misijas bus galima įveikti keliais būdais — žaidimo aplinka pakankamai atvira. Kiekvienos misijos metu galėsite naudotis strateginiu žemėlapiu, nurodančiu, kur yra jūsų herojai, tiksliai ir kur paskutinį kartą pastebėti priešai.

Šiek tiek apie pačius veikėjus: labai įdomi yra snaiperio galimybė sulaikyti kvėpavimą, tai leis daug tiksliau nusitaikyti ir atlikti mirtinus „headshot'us". Tiesa, žaidimas neturės jokios vertinimo sistemos ir neapdovanos už priešų žudymą. Žinoma, snaiperis negalės „nuimti" visų priešų, tad jo vaidmenį perims „valytojas" Žalioji Beretė. Jis galės apsupti priešus, pavyzdžiui, perplaukdamas vandens telkinius (kuriuose dėl ledinio vandens mažės gyvybės), o valdant šnipą, turėtume pasijusti kaip sukarintame „Hitman" žaidime, mat herojus taip pat sugebės persirenginėti ir netgi žudyti priešus pianino styga. Šnipas turės ir kompasą, parodantį priešų pozicijas bei jų budrumo lygį, panašiai kaip MGS žaidime. Įdomiai sugalvota dėl uniformų — dėvint priešo karinę uniformą, įtartinais žvilgsniais jus lydės tik tokio paties rango priešų karininkai, o žemesni nekreips dėmesio.





„Commandos: Strike Force", kaip ir kiti šiųmetiniai „Eidos" žaidimai, atrodo labai įdomūs ir gerokai patobulinti. Reikia tikėtis, jiems pavyks puikiai pasirodyti ir ištempti kompaniją iš duobės. „Commandos: Strike Force" žada pasirodyti rugsėjo mėnesį.

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Ketvirtojoje Hario Poterio serijoje EA nusprendė pakeisti žaidimo žanrą iš nuotykių į stipresnį ir dinamiškesnį „action" žaidimą, kuriame visi herojai veiks kartu.

Praėjusiame Hario Poterio žaidime galėjome pakaitomis valdyti tris herojus — Harį, Roną ir Hermionę. „Goblet of Fire" praplečia šią idėją ir paverčia žaidimą į trijų veikėjų veiksmo darbą, kur vienas žaidėjas valdys vieną veikėją, o kiti bus valdomi DI. Galvosūkių elementas taip pat sumažintas siekiant sustiprinti ir pagyvinti veiksmą. Galite įsivaizduoti kažką panašaus į „Lord of the Rings" veiksmo žaidimus. Tačiau čia trijulė, žinoma, vadovaujasi daugiau burtais nei fizinėmis jėgomis. Svarbiausias naujas burtas — „Wingardium Leviosa", leidžiantis bet kuriam herojui svaidyti objektus lygiuose. Taip pagriebsite ne tik akmenis ir paleisite kaip ginklus, ore galėsite pakabinti ir priešus. Aukštesniuose lygiuose net patys galėsite pakilti ir tiesiog katapultuotis per duobes.

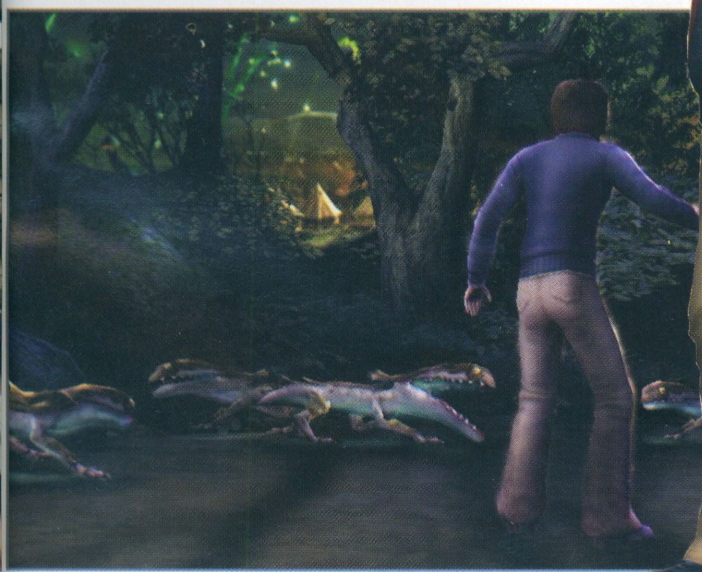
Kitas aplinkai jautrus burtas yra „Jinx" veiksmas, kuris pagal situaciją atliks įvairius efektus. Paprastai smūgiuojant į priešą su šiuo burtu tiesiog jį nukausite, tačiau, kovodami kartu su kitu herojumi, su priešu galėsite nuveikti šį tą įdomesnio, pavyzdžiui, užmesti ant jo kokį objektą ar patį priešą nustumti nuo karšto.

Priešų nugalėjimas dabar bus labai svarbus. Kuo įdomiau ir kūrybiškiau nukausite priešą, tuo daugiau gausite taškų, už kuriuos atrakinsite galingesnes atakas. Žaidėjai padrąsinami žaisti tuos pačius lygius, kad uždirbtų daugiau taškų bei Burtininkų Skydų, kurie būtini norint patekti į kiekvieną „Tri–Wizard" turnyrą.

„Tri–Wizard" turnyrai veiks kaip pašalinės užduotys, pertraukėlės nuo pagrindinio siužetinio žaidimo. Tai bus nedideli žaidimai, kur reikės vengti priešų ar įveikti kliūčių ruožą, surinkti kuo daugiau kažkokių objektų.

„Goblet of Fire" vaizdas, kaip patys galite įsitikinti iš paveikslėlių, smarkiai skiriasi nuo parėjusios serijos: daug kokybiškesnis, o svarbiausia — tai bus pirmasis Hario Poterio žaidimas, kuriame bus panaudota filmo aktorių išvaizda.

„Harry Potter and the Goblet of Fire" žada pasirodyti lapkričio mėnesį.



2005

expo

HITMAN: BLOOD MONE

Apie ketvirtąjį „Hitman" žaidimo pasirodymą jau trumpai kalbėjome. Tačiau tik parodoje buvo atskleistos pirmosios žaidimo detalės ir parodyti pirmieji vaizdai.

Tik pažvelgus į „Blood Money" ekrano paveikslėlius ir filmukus, negalima nepastebėti panašumo





su „Splinter Cell: Chaos Theory" žaidimu. Grafika labai kokybiška, detalizacija aukšto lygio. Žinoma, tai svarbu, tačiau svarbiausias dalykas žaidime, sprendžiant iš pavadinimo, bus piniginis aspektas. Ketvirtojo Agent 47 pasirodymo tikslas — vienam suorganizuoti viską taip, kad dvi priešiškos organizacijos išvengtų pilietinio karo. Tam, žinoma, prireiks galingo arsenalo ginklų, o būtent pinigai ir padės Hitmanui tai padaryti. Nors kūrėjai nedetalizavo, kur ir kada jų gausime, žaidimo metu nuolat uždirbsime pinigų. Už juos ir pirksime daiktus, kurių svarbiausi — net ne patys ginklai, o jų patobulinimai. Reikalas tas, kad žaidime bus tik 5 ginklai, tačiau kiekvienas jų turės nuo 10 iki 20 unikalių patobulinimų, pavyzdžiui, duslintuvai, optiniai taikikliai, svorio mažinimo modifikacijos.

Kai kurie nauji Agent 47 judesiai taip pat smarkiai įtakoti pono Semo Fišerio. Pavyzdžiui, dabar Hitmanas sugebės nustumti lubų panelę liftuose ir, užlipęs ant lifto kabinos, ten pasislėpti. Įėjus aukai į liftą, jis gali tyliai ir ramiai ją „nukenksminti" styga, o kūną vėl paslėpti ant lifto viršaus. Kūrėjai IO žada daug naujų judesių ir animacijos, tai Agent 47 leis laisviau ir dinamiškiau judėti. Taip pat bus naujų kūnų slėpimo būdų, pavyzdžiui, šaldikliuose, šiukšlių dėžėse, net išmetant pro balkonus. Labai įdomi nauja savybė yra ginklų slėpimas viešose vietose. Pavyzdžiui, išsitraukęs nedidelį SMG pilname žmonių kambaryje, Agent 47 jį priglaudžia prie kojos — taip aplinkiniai nepamato ginklo. Tačiau atlikęs kokį agresyvų judesį, Hitmanas išsiduoda, ir visų dėmesys skiriamas jam. Be to, dabar jis gali naudoti žmones kaip skydus — prisidengus civiliu asmeniu, priešai ne visuomet ryšis šaudyti ir nepataikys į jus, o jūs tuo metu galėsite priešus nesunkiai „nukenksminti".

„Blood Money" žaidime didesnis dėmesys skiriamas žiaurumui, tiksliau, paliekamas pasirinkimas žaidėjui, kokiu būdu atlikti užduotis. Jei nuolat negailestingai žudysite nekaltus civilius ir nepaisysite, ar jus kas mato, uždirbsite vadinamųjų blogos reputacijos („notoriety") taškų. Stiprėjant tokiai reputacijai, žmonės pradės vis labiau jūsų bijoti ir pagaliau vos pamatę tiesiog išsilakstys — tai smarkiai įtakos užduočių atlikimą. To išvengti galima dviem būdais. Pi masis tradicinis — žaisti labia slaptu režimu ir pasistengti, ka kiekviena mirtis atrodytų kaip ne laimingas atsitikimas. Antrasis su siję su pinigais. Žaidžiant žiaur režimą, pinigais galima sumažin ti savo prastą reputaciją, pavyz džiui, nupirkti stebėjimo kamer medžiagą iš policijos ar net įsigy naują identifikacijos kortelę.

Žaidimo sudėtingumą IO sten giasi išlaikyti įprastame lygy je, tačiau patikino sugrąžinsian praeityje erzinusius dalykus, pa vyzdžiui, galimybę būti pašautam užtaisant ginklą. Jų teigimu, ta padidins žaidimo smagumo fakto rių, ir mes su tuo visai sutinkame Žadamas ir naujas išsamus moky mų režimas.

Iš visko sprendžiant, ketvirtasis „Hitman" žada būti išties įdomus ir gerokai atnaujintas, tad, tikėki mės, jam pasiseks labiau nei tre čiajai serijai. „Hitman: Blood Mo ney" žada pasirodyti šį rudenį.

STAR WARS: BATTLEFRONT II

Praėjusiais metais pasirodžiusi komandinė „Star Wars" šaudyklė sužavėjo daugelį serijos gerbėjų ir sukėlė bangą pasiūlymų, kaip reikėtų patobulinti žaidimą. Atsižvelgdami į juos, „LucasArts" ir „Pandemic" studija ruošia žaidimo tęsinį.

Antrasis žaidimas pasiūlys daugybę naujovių ir pakeitimų. Vienas didžiausių — dabar patiems bus galima kovoti ir kosmose, įšokus į kokį nors erdvėlaivį. „Pasireikšti" erdvės čia bus kur kas daugiau nei ant žemės.

Kita problema, kuri nepatiko pirmosios serijos žaidėjams, susijusi su džedajais. Jei pamenate, žaidimas neleido jų valdyti, o DI kontroliuojami džedajai tiesiog šėldavo ir išnaikindavo pusę priešų, kartais palikdami žaidėją be darbo. Šį kartą džedajus galėsime valdyti patys, tačiau tik tuomet, kai įvykdysime papildomas užduotis, pavyzdžiui, užimsime papildomą teritoriją. Taip pat juos valdysime ne visuomet, o laikinai. Kiekvienas džedajus bus skirtingas ir jo valdymo laikas priklausys nuo to, kaip jūsų veiksmai atitiks herojaus tipą. Pavyzdžiui, valdant Darta Veiderį ir su Jėga smaugiant sukilėlius ar grobiant objektus, didės jo valdymo laiko stulpelis. O laukiant priešų pasaloje jis mažės greičiau.

Žaidime kovos keturios grupės, kiekviena turės po naują klasę — karininką su tam tikromis palaikymo galiomis, pavyzdžiui, sustiprins gynybą ar gebės matyti visus priešus mini žemėlapyje.

„Star Wars: Battlefront II" lygiai ir herojai bus paimti jau iš visų šešių serijos dalių, didžiausią dėmesį skiriant, be abejo, naujausiam trečiajam epizodui. „Galactic Conquest" kampanijos režimas visiškai perdirbtas ir suteiks daugiau laisvės. Žaidimo ypatybės taip pat priklausys nuo to, kokias planetas užvaldysite.



„Star Wars: Battlefront II" žad pasirodyti rugsėjo mėnesį.

KING KONG



Daugelis jau tikriausiai žinote, kad „Žiedų Valdovo“ trilogijos režisierius Peter Jackson kuria garsiojo „King Kongo“ perdirbinį. O „Ubisoft“ kompanija ruošia žaidimą pagal šį filmą.

Prie žaidimų „didžiosios beždžionės“ versijos dirba ne kas kitas, o Michelis Ancelis — žmogus, padovanojęs žaidėjams Raymaną ir „Beyond Good & Evil“ žaidimą. O tai tikrai džiugina ir leidžia tikėtis labai įdomaus darbo.

„King Kong“ žaidimas yra trečiojo ir pirmojo asmens veiksmo mišinys. Įdomiausia, kad bus galima valdyti du veikėjus — vieną iš pagrindinių filmo herojų Džeką Driskolą (FPS vaizdas) ir patį King Kongą. Žaidimo ekrano paveikslėliai ir filmukai labai primena vaizdus iš „Jūros periodo parko“ — džiunglėse sutiksime ne tik didžiąją beždžionę, bet ir daugybę piktų dinozaurų.

Žadama interaktyvi aplinka, veikianti dviem lygiais. Žaidžiant už Džeką Driskolą bus galima sąveikauti tik su tam tikromis aplinkos dalimis pagal žmogaus galimybes. O štai King Kongas dėl savo dydžio su aplinka galės daryti ką panorėjęs — naikinti įvairius objektus bei naudoti juos kovai su dinozaurais.

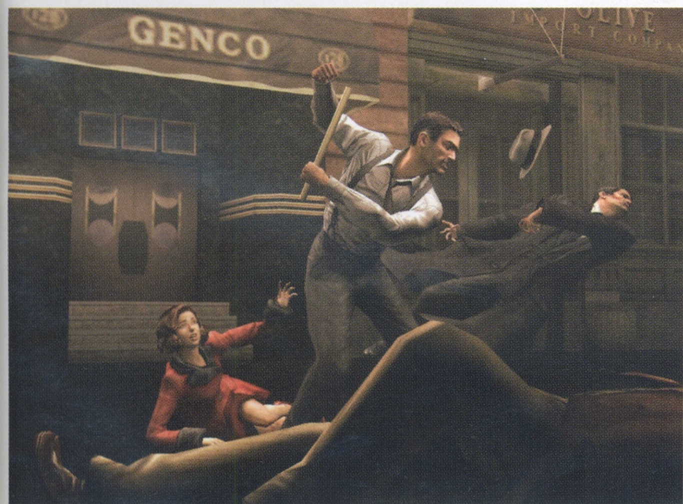
Koks bus žaidimo siužetas, kaip siesis su filmu ir kodėl atsirado dinozaurų, kūrėjai nedetalizuoja, be abejo, nenorėdami sugadinti filmo žiūrėjimo malonumo. Filmas apie King Kongą žada pasirodyti vasarą, o žaidimas — rudenį.



Nors ir susilaukę griežto pareiškimo iš kino režisieriaus Francis Ford Coppola, „Electronic Arts“ neketina sustabdyti žaidimo pagal žymųjį „Krikštatėvį“ gamybos. Jau paruošta nemažai medžiagos, iš kurios galima susidaryti būsimojo „The Godfather“ atgimimo vaizdą.







Tiksliau — ne atgimimo, o paralelinio išgyvenimo. Žaidime mums teks herojaus vaidmuo ir istorija, kuri keliaus lygiagrečiai su „Krikštatėvio“ filmais. Herojus išgyvens svarbiausius kino trilogijos momentus, tačiau daug kriminalinės veiklos turės atlikti ir pats.

Didžiausias dėmesys žaidime bus skirtas kovai su priešais. Šaudant bus galima taikyti į atskirus priešus, užfiksuoti taikinį į galvą ar kitą kūno vietą. Pavyzdžiui, peršovus koją, priešas kris ant žemės, o jūs galėsite išgauti iš jo reikiamą informaciją. Žaidimas turės ir unikalią kovos sistemą, kūrėjų pavadintą „juodosios rankos“ kontrole. Ji leis daužyti priešus su kintančia jėga arba išvengti priešų smūgių. Įdomu tai, kad ne visuomet reikės priešus mušti, norint gauti iš jų informacijos. Užsitvirtinus tam tikrą reputaciją, kai kurie veikėjai išpasakos, ką reikia, vos pamatys grėsmingą jūsų kumštį.

Iš tiesų „The Godfather“ žaidime žiaurumas labai subtilus. Žinoma, pasirinkimo laisvė bus jūsų, tačiau per daug žiauriam būti bus neįmanoma. Nekaltų žmonių engimas kenks verslui ir pagrindiniam tikslui — suvienyti visas šeimas ir tapti Niujorko nusikaltėlių vadovu. Herojus turės ir nusikaltimų matuoklį, kuris pildysis bereikalingai žudant ar kitaip rodant agresiją. Kuo aukštesnis matuoklis, tuo intensyviau jūsų ieškos policija. Žiauriai elgiantis su kitomis nusikaltėlių šeimomis didins kitą matuoklį — vendeta taškus, kurie kels vis daugiau problemų su priešiškai nusiteikusiais nusikaltėliais.

„The Godfather“ žada būti atviras, įvairių užduočių suteikiantis žaidimas. Verta pastebėti, kad tai pirmasis vyresnei auditorijai skirtas „Electronic Arts“ žaidimas, tad labai įdomu, kaip jie susidoros su šia užduotimi, kokią „Krikštatėvio“ patirtį mums pasiūlys. Žaidimas pasirodys rudenį.

THE GODFATHER

THE MATRIX: PATH OF NE





„Matricos" trilogijos prodiuseris Džoelas Silveris ne kartą kartojo, kad daugiau „Matricos" filmų nebus. Tačiau žaidimams ši taisyklė netaikoma. Atvirkščiai, nugrimzdus didžiajai serijai į praeities miglą, galima sukurti žaidimą, atpasakojantį filmo įvykius, su pagrindiniais filmo herojais.

Kūrėjai žaidimą apibūdina kaip „The Matrix" serijos „director's cut" versiją. Joje matysime tuos pačius veikėjus ir įvykius, tik kitomis perspektyvomis. Įdomiausia, kad žaidimas turės visiškai kitokią pabaigą nei „Matricos" trilogijoje, mat filmo pabaiga nelabai tinka žaidimo finalui. Džiugiausia, kad kūrėjai „Shiny" tai daro su režisierių brolių Wachovski sutikimu, taigi didelių neatitikimų „Matricos" idėjai neturėtų būti. Režisieriai ne tik pataria, bet ir aktyviai dalyvauja žaidimo kūrime, jie netgi žada trumpai pasirodyti pačiame žaidime. Žinoma, išvysime ir visus herojus, kurių išvaizda visiškai atitiks kino aktorius: Keanų Ryvsą Neo vaidmenyje, Lorensą Fišburną — Morfėjaus, Carrie-Anne Moss — Trinity ir kitus. Žaidime bus nemažai video intarpų, medžiagos iš pačių filmų bei „The Animatrix" anime rinkinio. Dar įdomiau, kad pamatysime ir sc nų, nepatekusių į filmus, pavy džiui, kovą miesto parke iš antr jo filmo.

Kaip rodo pavadinimas, žaidin keliausite su Neo nuo pat jo pirm jo sapno svarbiausiomis akimirk mis iki finalo. Žaidimo metu N tobulės išmokdamas kovos mer bei antžmogiškų galių, leidžiand manipuliuoti kompiuterio sukur „Matricos" pasauliu. Gebėsite i vengti kulkų, pažiūrėti „kodo ver ją" ir, žinoma, skraidyti. Kai kurio žaidimo vietose Neo lydės Trini kurią valdys DI.

Nors žaidimas kuriamas tuo p čiu „Enter The Matrix" varikli kūrėjai tikina, kad jį smarkiai t bulina. Vienas iš žadamų įspūdi giausių epizodų — kova su agen Smitu. Vienu metu ekrane išvysin apie 1 500 jo klonų!

Iš ankstyvosios medžiagos ry kėja optimistinis „Path of Ne paveikslas, grąžinsiantis stud joms pasitikėjimą ir pagarbą p prieštaringai sutikto „Enter Th Matrix". Kadangi dabar nėra j kios filmo startinės datos, iki k rios reikia būtinai spėti išleis žaidimą, tikėkimės „Path of Ne šių metų pabaigoje pasirodys v siškai užbaigtas.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Kol kino kūrėjai neskubėdami ruošia trečiąją „Žmogaus Voro" kino seriją, pasirodysiančią tik 2007–aisiais metais, žaidimo kūrėjai nesėdi rankų sudėję, o kuria žaidimą, paremtą naujausiais „Žmogaus Voro" komiksais. „Ultimate Spider-Man" siekia atgaivinti daugiau nei 40–ies metų senumo komiksų herojų ir pateikti jį savaip, nepriklausomai nuo filmo, tačiau taip, kad būtų įdomu naujai auditorijai.

„Ultimate Spider-Man" paremtas naujos serijos komiksais, kuri JAV buvo pradėta leisti 2000–aisiais metais. Skirtingai nei įprastoje ir besitęsiančioje „Žmogaus Voro" serijoje, čia pagrindinis herojus Pyteris Parkeris ne suaugęs ir vedęs vyras, o jaunas studentas ir interneto puslapių kūrėjas, einantis į pasimatymus su Meri Džein Watson.



Trečiojo asmens veiksmo žaidimas naudos tikslais paremtų misijų struktūrą ir leis laisvai klajoti po didelę Niujorko dalį. Laidydami voratinklius galėsite lakstyti po įvairias vietas: Pyterio namus ir aukštąją mokyklą, susitelkti į svarbiausias misijos užduotis, kurios ir „stums" siužetą į priekį. Žaidimo mechanika perimta iš praėjusių „Spider Man" kino serijų ir sukombinuota su naujomis galimybėmis. Galėsite naudoti įvairias Voro galias, greitį, jėgą, šuolius, siūbavimą voratinkliais ir kitus įgūdžius, skirtus kautis su nusikaltėliais. Ruošiama ir speciali lanksti kovos sistema.

Viskas, ką pasakėme iki šiol, parodo įprastą ir visiems mums gerai pažįstamą „Žmogų Vorą". Tačiau yra ir vienas aštrus „kabliukas", išskirsiantis šį žaidimą iš kitų serijos darbų. „Ultimate Spider-Man" turės ir antrąjį veikėją, kurį galėsime valdyti. Tai žymiausias po paties Žmogaus Voro herojus — Venom. Antrasis herojus unikaliai judės, tai labai skirsis nuo Spider Man. Iš esmės jis naudojasi vien fizine galia kaip Hulk. Venom yra tiesiog nesustabdoma griovimo mašina, sugebanti svaidytis automobiliais ir griauti viską aplinkui. Už tokią galią reikės mokėti ir žiaurią kainą — „maitinti" nekaltais praeiviais savo kostiumą, kitaip jis išsunks paties herojaus gyvybę.



Priklausomai nuo misijos, žaidėjai valdys vieną ar kitą veikėją. Nors patys misijų tikslai gal ir nebus labai skirtingi šiems veikėjams, atlikimas, kaip suprantate, skirs labai smarkiai.

Žaidimas, kaip matote, primin komiksų stilių. Naudojama speci li apšvietimo ir juodo dažymo tec nologija (ne „cell shading", ka įprasta tokiais atvejais), kuri ir s kuria tokį specifinį meninį stilių.

Kalbant apie šį žaidimą, ner mina vienas dalykas – PC versi vėl atiduota kurti kitai kompanija nei konsolių kūrėjams. Gerai, ka tai nėra ta pati kontora, praėjusia metais paleidusi labai prastą „Sp der Man 2". Tikėkimės, šiems p vyks žaidimą į PC perkelti geriau.

„Ultimate Spider-Man" pasirod mo data dar nepaskelbta.

2005 E3 expo

TOMB RAIDER: LEGEND



Jau spėjome kartą pradžiuginti jus ir pasidžiaugti patys, kad Lara pagaliau sugrįžta. Naujuose „namuose“, „Crystal Dynamics“ studijoje, heroję visiškai pakeitė pagal apklausų metu surinktus žaidėjų pageidavimus. Pats žaidimas taip pat žada perkelti seriją į naują gyvavimo lygį.

Nors parodoje buvo demonstruojami keli būsimojo žaidimo lygiai, detalios informacijos vis dar nėra. Žinoma tiek, kad Lara bando surasti seną artefaktą, o jai trukdys priešų pajėgos, kuriems vadovauja vienas senas priešas, kuris, kaip manoma, žuvo ankstesnėse serijose. Jai teks keliauti ne tik per įprastas kapavietes ir olas, bet ir po laukines džiungles, sniegynus ir kalnų vietoves. „Legend“ mechanika kuriama pagal pirmuosius serijos žaidimus, tad galime tikėtis labai daug akrobatinių lakstymų po aplinkas ir kiek mažiau šaudymų.

Be abejo, herojės akrobatika atitiks visus modernius fizikos žaidimuose standartus. Animacija taip pat aukšto lygio, todėl Lara juda labai sklandžiai ir tikroviškai. Be to, žaidimo dizainas sukurtas taip, kad padėtų žaidėjui misijose. Pavyzdžiui, tose vietose, kur bus sudėtinga susivokti, ant kokios briaunos ar stulpo šokti toliau, Lara pati pasuks galvą ten, kur reikia, taip suteiks užuominą, ką daryti toliau. Kūrėjai žada, kad kameros valdymas bus sklandus, o herojės valdymas nebebus toks sudėtingas ir nepaklusnus kaip anksčiau.



Galingasis Laros arsenalas taip pat sugrįžta. Be abejo, svarbiausi ginklai lieka du pistoletai, tačiau jie naujesni: techniškai tobulesni žiūronai, kamera ant pečių, kuri įsijungia Larai patekus į tamsias vietas, naujas magnetinis griebimo įtaisas, kurį bus galima įvairiai panaudoti.

Nors žaidime didelis dėmesys skirtas judėjimui lygiais, kovų vis tiek bus. Kovodama Lara, be abejo, naudos pistoletus, artimos kovos judesius nedidelėse aplinkose. Ji netgi galės paimti nugalėto priešo ginklą, tačiau neštis galės tik vieną šautuvą vienu metu. Šaudydama Lara priešus galės nukauti ne tik pataikydama tiesiai į juos, bet ir pasinaudodama specialiais aplinkos objektais, pavyzdžiui, sprogstančiomis statinėmis.

Džiugiausia naujiena ta, kad tiek ilgai laukti naujo „Tomb Raider: Legend“ žaidimo, kaip sklandė gandai seniau, nereikės. Žaidimas pasirodys lapkričio mėnesį.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Niekaip neįsivaizduojame kodėl, tačiau „Activision“ pastaruoju metu PC versijoms išleidžia kas antrą savo žaidimą. Praėjusiais metais sulaukėme antrosios „Tony Hawk's Underground“ serijos (tolimesnis „Tony Hawk's“ tęsinys pasirodys tik konsolėse!?), o šiemet išvysime antrąją „X-Men Legends“ žaidimo dalį, vėl gi, nematę pirmosios.



„X-Men Legends“ yra RPG žaidimas žymiojoje „Žmonių-X“ visatoje. Abi frakcijos, Žmonės–X ir Mutantų Brolija, po pergalės prieš Blogį pirmojoje dalyje, yra išsekintos ir lengvai pažeidžiamos. Ir būtent tuo metu pasirodo naujas ypač galingas mutantas Apocalypse, persekiojamas idėjos apie tai, kad šioje planetoje turi išgyventi tik stipriausieji. Ir jis smogia galingą smūgį abiem frakcijoms, palikdamas pasaulio likimą su dideliu klaustuko ženklu. Dabar belieka tik viena išeitis homo sapiens ir mutantų atstovams: Žmonės–X ir Mutantų Brolija turi suvienyti savo jėgas tam, kad nugalėtų šį savo didįjį varžovą.

Žaidime vienu metu galėsime valdyti (su draugais „online“) iki keturių ekrane esančių veikėjų (iš viso jų bus 16). Draugai galės prisijungti ir padėti jums bet kuriuo žaidimo metu, kadangi epizodai, kuriuose turite kautis vienas, iš žaidimo yra pašalinti. Veikėjų rinkinyje tikrai išvysime žinomus herojus Magneto, Wolverine, Storm, Cyclops, Bishop, Juggernaut ir Nightcrawler. Sabretooth, Mystique ir Toad pasirodė žaidimo įžanginiame klipe, taigi tikimybė, kad už juos bus galima sužaisti, yra pakankamai didelė. Pagaliau jau tiksliai žinome, kad Angel, Emma Frost, Forge ir Heather Hudson naujajame žaidime atliks NPC vaidmenį.

X–Men Legends II apimtis yra išties didelė. Žaidėjai galės nuodugniau ištirti X–Men'ų Visatą: tarp daugybės kitų lokacijų mūsų lauks Madripoor'o šventyklos, Laukinių Žemių džiunglės, Genošos sala ir senovinis Egiptas. Kiekviena lokacija pasižymi dar didesniu interaktyvumo laipsniu, paslapčių skaičiumi ir unikaliais veikėjais. Be to, X–Men Legends II kūrėjai žada mums daugiau lauke esančių lokacijų.

Žaidimo kūrėjai, „Raven Software“, įsiklausė į pirmos dalies kritikų pastebėjimus ir pakeitė labiausiai erzinančius „geimplėjaus“ aspektus. Nuo šiol kiekvienas žaidimo veikėjas turės beveik dvigubai daugiau galių negu anksčiau, ir visos jos bus prieinamos realiame laike mūšio metu. Taip pat jos bus įvairiapusiškesnės, kad veikėjai neatrodytų vieni kitų kopijos. Kadangi visi 16 veikėjų bus prieinami iš pat pradžių, žaidėjai tučtuojau galės pradėti eksperimentuoti renkantis geriausią komandą mūšiui prieš Apocalypse.

„X-Men Legends II“ pasirodys šių metų rudenį.

ALAN WAKE

Kompanija „Remedy", žaidimo „Max Payne" kūrėjai, Stiveno Kingo romano pagrindu rengia mums keistoką psichologinį žaidimą–trilerį „Alan Wake". Kai kuriais požiūriais naujas žaidimas artimas ir garsiems japonų kūriniams, kurie daugiau koncentruojasi į intelektą ir samprotavimus, negu į paprastus gąsdinimus.

Alan Wake — paprastas rašytojas. T.y., jis buvo juo iki tol, kol neatvažiavo į Bright Falls miestelį (Vašingtono valstija), esantį šiaurės-vakarų pakrantės kalnuose. Savo romanuose jis aprašinėjo košmarus, kuriuos patirdavo po to, kai susitiko su savo sužadėtine. Dėl nežinomų priežasčių ji netrukus dingo, o jai dingus, rašytoją pradėjo kankinti nemiga. Neaiški situacija atvedė jį į minėtą miestelį, kur be vienintelės degalinės yra dar viena įžymybė — klinika žmonėms, kenčiantiems nuo nemigos. Laimei, mūsų herojui, praradusiam sapną ir sužadėtinę, taip pat jo daktarų piniginei, klinikoje atsirado simpatiška mergina, kuri priminė Wake'ui jo sužadėtinę. Rašytojui grįžo miegas, bet kartu su miegu grįžo ir košmarai, o kartu su jais — galimybė pabaigti eilinį romaną. Bet, Wake'o nelaimei, sapnai pradeda pamažu virsti tikrove, ir dievo užmirštas miestelis tampa vis tamsesnis, niūresnis ir grėsmingesnis...





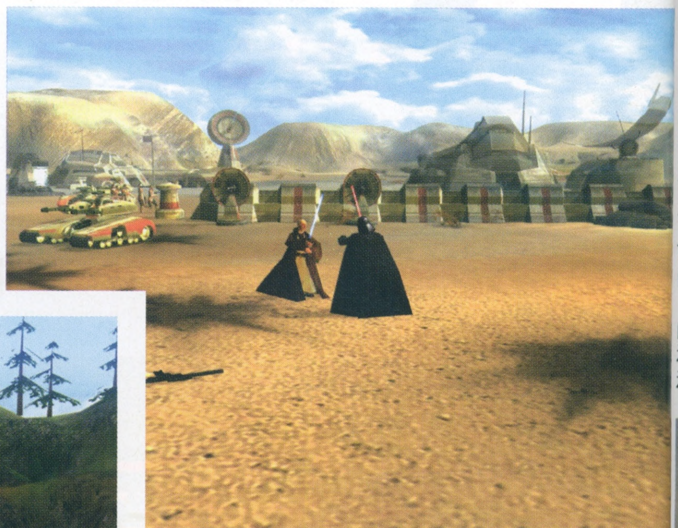
Žaidimo „geimplėjus" primena „Grand Theft Auto" frančizės pasaulių stilių, t.y., jis visiškai atviras tyrinėjimams, o siužeto progresas vykdomas per misijas ir įvairias užduotis. Žaidimo pasaulis pasirodė gyvybingesnis už „Grand Theft Auto" arba jo kloną „The Getaway". Objektai yra judresni ir ryškiau reaguoja į išorinius poveikius. Be to, mūsų herojus turės žibintą, nors čia jis ir bus ne toks naudingas kaip kosminiam desantininkui i „Doom 3".

Labai sėkmingai parinkta garsas, o didžiausią įspūdį pa lieka apšvietimas. Kiekviena objektas žaidime yra teisinga apšviestas, pradedant kalnais pastatais ir baigiant atskirai laipteliais bei akmenimis kely je. Be keičiamų erdvinių šešėlių žaidimas taip pat naudoja dina minį apšvietimą, kuris teisinga keičiasi priklausomai nuo paro laiko ir oro.

Žaidimas kuriamas „PlayStatio 3", „Xbox 360" ir PC platformoms pasirodymo data neskelbiama.

Kinuose jau „prasinešė" paskutinės garsios Džordžo Lukaso „Žvaigždžių karų" sagos dalies, „Episode III: Revenge of the Sith", demonstracija. Kompanija „LucasArts" neketina prarasti šios progos ir ruošia kompiuterinį žaidimą.

„Empire at War" — realaus laiko strategija. Pasirinkę vieną iš dviejų pusių — Imperiją („The Galactic Empire") arba Sukilėlius („Rebel Alliance") — žaidėjai galės kautis tiek planetų paviršiuose, tiek ir supančioje kosminėje erdvėje. Kūrėjai iš studijos „Petroglyph" parodoje pademonstravo mūšio, vykstančio Tatuin planetoje, epizodą. Demonstruota ne tik užklausa atsiųsti „Tie Bomber" Sukilėliams priklausančio jėgos lauko generatoriaus subombardavimui, bet ir pats Veideris, stovintis smėlio paviršiuje, kuris naudojo tamsiąją Jėgos pusę Sukilėlių technikos naikinimui.





Žaidimo siužetas vyksta laikotarpyje tarp trečiojo ir ketvirtojo epizodų, taigi žaidėjai galės naudotis dideliu planetinių sistemų skaičiumi. Be to, žaidime bus naudojama ir „Mirties Žvaigždė", kuri, kaip pamenat, gali naikinti išti sas planetas.

Strategijų mėgėjams, be jokio abejonės, patiks kūrėjų dėmesy detalėms. Tuo tarpu, pats žaidima bus pakankamai paprastas ir tiems kas nelaiko savęs „hardcore" žaid mų žinovais. Nepriklausomai nu „geimerio" patirties, „Empire a War" stulbina tiek smulkiais, tie ir plataus mastelio mūšiais, kur pateikiami kinematografiniame st liuje, taigi galiausiai gauname to įspūdingą vaizdą, kokio anksčia žanre matyti neteko.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

2005 E3 expo

CALL OF DUTY 2



Šiais metais kompanijos „Activision" atstovai vėl rengiasi mus pradžiuginti naujuoju savo garsiosios Antrojo Pasaulinio karo laikų franšizės žaidimu „Call of Duty 2". Originalus žaidimas sulaukė didelės sėkmės — buvo parduota daugiau negu 4,5 mln. kopijų. Dabar kūrėjai teigia, kad naujasis žaidimas kuriamas praktiškai „nuo nulio" ir tam naudojamos tik vidinės kompanijos technologijos.

Demonstracijos metu iš karto atkreipėme dėmesį į žaidimo grafiką — ji žymiai pagerėjo. Tam įtakos padarė naujas grafinis varikliukas, palaikantis atspindžius, dinaminius šešėlius, netolygumų atvaizdavimą ir labai sėkmingus dalelių efektus. Matėme mūšio, kuris vyko smėlio audros metu dykumoje, klipukus. O vienoje iš scenų buvo parodytas mūšis mieste. Kadangi scenos metu visur aplink buvo gausybė dūmų, žmonės atsirasdavo tarsi iš niekur už metro–kito nuo herojaus, todėl kai kuriais atvejais buvo neįmanoma nustatyti, ar tai priešas, ar ne tol, kol jau nebuvo per vėlu.

Žaidimo naujovė — dinaminė ir nuo konteksto priklausanti komentarų sistema. Jūsų kareiviai, kaip ir priešai, komentuos tai, ką mato: lokacijas, taktiką, likusius šovinius ir draugų sužalojimus. Be to, kitų tautų kareiviai sakys komentarus savo gimtąja kalba.

Apie „Call of Duty" nuo seno buvo kalbama, jog tai — emocijų ir dramos kupinas žaidimas, ir vargu ar tai pasikeis tęsinyje. Žaidimo pasirodymas planuojamas trečiame ketvirtyje, tačiau „Call of Duty 2" jau dabar sugebėjo mums parodyti tokį realizmo lygį, kuris žaidimo metu priverčia susimąstyti apie karą, humaniškumą ir žmogiškąsias vertybes.



Parodoje dar kartą įsitikinome, koks populiarus tapo iškritikuotas iki žemesnio už žolę lygio kompanijos „id" sukurtas „Doom3" varikliukas. Ir įdomiausia tai, kad kompanija ne tik sėkmingai jį parduoda, bet pati ir anonsuoja naujus projektus jo pagrindu, vienas kurių yra „Enemy Territory: Quake Wars". Džonas Karmakas & Ko nutarė patikėti žaidimo kūrimą kompanijai „Splash Damage".

Kas tai per žaidimas? Kūrėjai priskiria jį „class based action" žanrui. Kiekvienoje pusėje (tiek žmonių, tiek strogų rasėse) mūsų laukia penkios skirtingos veikėjų klasės, kiekvienas kurių turi unikalų ginklų ir ekipiruotės rinkinį. Visi jie galės judėti, pasinaudodami 40 skirtingos karinės technikos rūšių (tankai, kvadrociklai, antigravitaciniai kosminiai laivai, sraigtasparniai ir ateivių technika). Pridėkite prie viso šito dar strateginę žaidimo sudedamąją — galėsite ne tik šaudyti priešus, bet ir statyti bazes bei kitus pastatus. Žaidimas naudos D3 varikliuką kartu su nauja kompanijos „id" technologija, kuri vadinasi „MegaTexture".





„Bet kas ten su atviromis erdvėmis?", — paklausite jūs. Nes, kaip žinia, tai silpniausia D3 varikliuko pusė. Ką gi, atsakymas į šį klausimą yra, bet jis netikslus ir remiasi bendrais pastebėjimais. Taigi mums žadama pastatų statyba, oro technika, tačiau nejaugi visa tai statysi oloje? Vadinasi, turėtų būti nemažos erdvės, kad būtų įmanoma patalpinti šiuos dalykus. Kaip su tuo „susitvarkys" varikliukas? Patiems įdomu! Bet pažiūrėkite į paveiksliukus: matosi, kad erdvių užtenka ir pastatams, ir technikai, ir desantui. Na, o apie tai, ką tokio stebuklingo kūrėjai sugebėjo padaryti su „Doom3" varikliuku, greičiausiai sužinosime ne tokioje tolimoje ateityje.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

F.E.A.R.





Mūsų vyriausybėje egzistuoja tokia maža ir slapta specialioji tarnyba, kad apie ją žino tik keli oficialūs pareigūnai. Jie ją vadina „F.E.A.R.“. Vyriausybinė grupė „F.E.A.R“ („First Encounter Assault Recon“) susideda iš desantininkų, siunčiamų į karštus taškus tam, kad išspręstų įvairias sudėtingas problemas. Įsivaizduokite, kad Semas Fišeris susijungė su Foksu Malderiu ir Stivenu Kingu, — ir jūs suprasite, kokie žmonės dirba F.E.A.R.

Parodos metu buvo galima sužaisti demonstracine „F.E.A.R.“ versiją, kur laboratorijoje reikėjo atsekti ir nužudyti pabėgusį lauko vadą Pakstoną Fettelį, kurio kūnas yra genetiškai modifikuotas ir leidžia jam palaikyti tiesioginį mentalinį ryšį su jo kareiviais. Vykdant laboratorijos „tyrinėjimą“, visur buvo galima rasti Pakstono klonus, tokius pat pavojingus, kaip ir jis pats... bet nepasakosime jums viso siužeto, kadangi bus neįdomu.

Žaidimas jau šioje stadijoje pasižymi puikia grafika, įspūdingais dalelių efektais ir kai kuriomis įdomesnėmis fizikos demonstracijomis. Dar reikia paminėti vieną protingiausių kada nors matytų DI. Klonai puola iš kambarių ir koridorių, slepiasi už stalų ir kitų kliūčių, protingai išnaudoja kampus ir koordinuoja savo atakas.

Skamba neblogai, tiesa? Tad nepraleiskite „F.E.A.R.“ šį rudenį.





HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Kompanija „Nival Interactive“ darbuojasi prie garsios požingsninės strategijos „Heroes of Might & Magic“ tęsinio. „Heroes of Might & Magic 5“ — tai legendinės strategijos tęsinys milijonų žaidėjų pamėgtame stebuklingame pasaulyje.

Juodasis baisių nelaimių ženklas — saulės užtemimas — įvyko karaliaus Nikolajaus ir nuostabiosios Izabelės vestuvių metu. Ir demonų armijos užplūdo šalį, ir sukėlė joje chaosą... Dabar sąmyšio priedangoje visų rasių herojai veda savo armijas į mūšį, siekdami savo tikslų.

Kartu su kiekvienu iš jų galėsite pereiti per visas intriguojančio siužeto peripetijas, pajusti kiekvienos rasės norus ir viltis ir dar labiau įvertinti nuostabios žaidimo visatos įvairovę.

Miestai žaidime atrodo stulbinančiai, o „geimplėjus“ pagal daugelį rodiklių priartintas prie legendinių pirmųjų dalių, o tai šiuo metu — labai populiarus reiškinys, kadangi mūšiai lieka požingsniniai. Žaidimo kūrėjų šūkis — „Nauji herojai naujame išmatavime“. Visiškai trimatis grafinis varikliukas su detalizuotais objektais ir stulbinančiomis tekstūromis tai tik įrodo.

Taigi 2006 pradžioje, kuomet žaidimas pasirodys, frančizės gerbėjai gaus: šešias skirtingas puses, daugiau kaip 40 būtybių ir burtų, 6 kampanijas iš 30 misijų, visiems gerai pažįstamą požingsninę sistemą nuotykių, taip pat mūšio žemėlapyje, 5 „multiplayer“ režimus ir lygių redaktorių. Ar to užtenka tam, kad žaidimas taptų nauju hitu? Tai parodys laikas.

GOTHIC III

Tai vienas paslaptingiausių parodos projektų. Tas klipukas, kurį demonstravo parodoje, rodo dinozaurą, riaumojantį mums tiesiai į veidą. Deja, jis palieka labai menką supratimą apie kitus žaidimo aspektus. Na taip, miškai padaryti dešimtukui su pliusu, šiek tiek matosi kaimas, bėganti gyvūnija irgi atrodo visai neblogai, bet tai ir viskas!

Mes pasakysime taip: šio žaidimo potencialas yra milžiniškas, vardas — vienas garsiausių, mums žinomi „geimplėjaus" sumanymai, tokie kaip pasikeitusi kombo sistema, didesnis ir laisvesnis pasaulis be atsitiktinai generuojamų lokacijų, tikroviškesni NPC ir naujienų tarp jų skleidimas, didesnė veikėjų įvairovė ir bendras žaidimo sudėtingumo lygis, priverčia galvoti apie tai, kad kūrėjai iš tiesų pasistengė. Ką gi, belieka sulaukti šių metų pabaigos, kuomet kompanija „JoWood Productions" planuoja išleisti šį žaidimą, ir tuo įsitikinti.









Meninio ir įsimenančio dizaino meistrai, studija „Cyan Worlds", ketina pateikti pasauliui eilinį ir paskutinį „Myst" — „End of Ages". Naujas žaidimas yra sukurtas visiškame 3D ir atrodo labai efektingai. Bet ne tik savo grafika sublizgėjo šis žaidimas. Visi, kas matė veiksmą, sutarė, kad tai iš tikrųjų pats geriausias iš visų „Myst", o ne eilinis „popsinis" tęsinys. Žaidimas buvo apdovanotas kaip geriausias parodos „adventure" darbas. Jame mūsų laukia asorti iš antikinių ir futuristinių lokacijų bei originalių mįslių.

Iš tų galvosūkių, kuriuos teko matyti, nė vienas nepasirodė mums pernelyg „miglotas" ar „be ryšio", visi jie buvo susiję su kontekstu ir išsisprendė be detalių praėjimų. Kūrėjų komanda seka žanro tradicijas ir nedaro rizikingų bandymų, pripildydami žaidimą „action" ar dar kokiais nors „kvestams" nebūdingais elementais. Susidaro toks įspūdis, kad „adventure" žanras miršta, tačiau jeigu taip ir yra, tuomet „Myst V" taps pačia geriausia jo pabaiga. Žaidimas pasirodys šių metų rudenį.



MYST V: END OF AGES



Kompanija „Take–Two Interactive Software“ oficialiai anonsavo pirmojo asmens šaudyklę „Prey“ PC ir kitos kartos konsolėms. Neseniai tapo žinoma, kad šis ilgai „Duke Nukem 3D“ komandos kuriamas projektas buvo „reanimuotas“ po septynių metų buvimo komoje. Priminsiu, kad tolimais 1995 metais šis žaidimas buvo anonsuotas kaip futuristinė trečiojo asmens šaudyklė, pasakojanti apie tikro JAV indėno vardu „Drąsusis Nagas“ („Talon Brave“) kovą su ateiviais–okupantais. Šiuo metu žaidimą kuria studija „Human Head Studios“. Kūrėjų darbą atidžiai prižiūri kompanija „3D Realms“.

Žaidimo varikliukas naudoja „DOOM 3“ technologiją. Grafikos stiliuje — mums gerai pažįstama kosminė–industrinė tematika, tačiau žaidimas skiriasi nuo „DOOM“ labiau organiškais objektais. Pvz., kiekvienas ginklas yra neatskiriamai sujungtas su priešu, tokiu būdu pagerinamos jo galimybės.



Vienas įdomesnių žaidimo „geimplėjaus“ ypatumų — vaizdo perspektyvos perėjimas už žaidėjo kūno ribų tam, kad pagelbėtų mūšiuose ir galvosūkių sprendime. O kai kurie iš jų (pvz., jėgos laukai) specialiai sukurti taip, kad juos būtų galima išspręsti tik pasinaudojus šia nauja galimybe. Be to, žaidime aktyviai naudojamos aplinkos, tame tarpe ir vertikalios plokštumos, leidžiančios žaidėjui užkopti viršun, į specialiai pažymėtas vietas. Kai kuriose užduotyse naudojami jungikliai, keičiantys gravitaciją kambaryje, ir tai atsiliepia visiems objektams, tame tarpe ir žaidėjui. Sklinda gandai, kad šia galimybe bus galima naudotis ir „multiplayer“ režime.

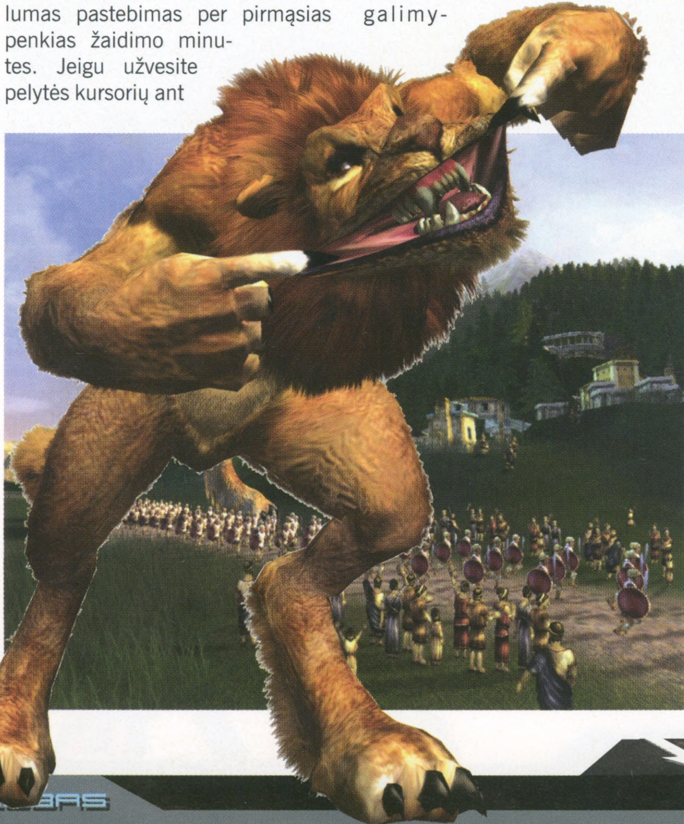
Pagaliau vienas įspūdingiausių momentų — „portalų“, kurie leidžia nepastebimai pereiti iš vienos lokacijos į kitą, technologija. Jie atrodo kaip savotiškos skylės ore, tačiau pažvelgus į juos, pamatysite lygį, esantį už jų.

Patys kūrėjai tikina, kad „Prey“ taps, nei daug nei mažai, „revoliuciniu „action‘u“ su intriguojančiu siužetu, inovaciniu „geimplėjumi“ ir stulbinančia vizualia dalimi“.

Žaidimo pasirodymas planuojamas kitais metais.

Peter Molyneux kūrinys tapo dar vienu jo topu. Dabar „Lionhead“ ir kompanija sumąstė netgi patobulinti esamą produktą, atkreipiant dėmesį į pačių žaidėjų atsiliepimus. Galų gale, laukiama ir papildomų elementų, kurie šiam žaidimui suteiktų naujumo ir originalumo.

Pirmiausia patobulintas kompiuterinis „protas“, kurio funkcionalumas pastebimas per pirmąsias penkias žaidimo minutes. Jeigu užvesite pelytės kursorių ant tam tikro objekto, informacija pasirodys iš karto. Jeigu kursorių ten laikysite ilgiau, tame pačiame burbule informacija pradės keistis. Kitas atnaujinimas leidžia vienu metu paimti visus miesto gyventojus, lengviau tiesti gatves, dvigubinti pastatus ir kurti miestelius. Palengvinus visas šias užduotis, žaidėjui paliekama galimybė paprasčiau kurti jo sumąstytus miestelius ir didesnę laiko dalį skirti pačių miestiečių stebėjimui. Galų gale, prie miesto puošimo prisidės netgi patys miestiečiai, kurie savo valia nusipirks įvairiausių meno dirbinių. Tokius dirbinius jie kabins ant laukinių savo namo sienų, tad miesto grožis priklausys jau ne vien nuo paties žaidėjo.





Kiekvieno miestiečio vardas gali būti pakeistas, tad papildomą malonumą teiks ir savo šeimos ar draugų apgyvendinimas virtualiame ir, svarbiausia, jūsų valdomame pasaulyje. Kitas svarbus atnaujinimas — duoklės. Duoklės taškus bus galima uždirbti vykdant misijas, kūrybingai žaidžiant bei didinant savo gėrio paieškas. Taškus, savo ruožtu, bus galima panaudoti naujų ginklų pirkimui, išskirtinių savybių miestui suteikimui. Už šiuos taškus taip pat bus galima keisti sutvėrimų išvaizdas, knygas, burtus ir t.t.

Keista, bet kūrėjai vis dar oficialiai nepatvirtino žaidimo pasirodymo datos. Tikėkimės, šiais metais jį išvysime.

2005 E3 expo

QUAKE IV



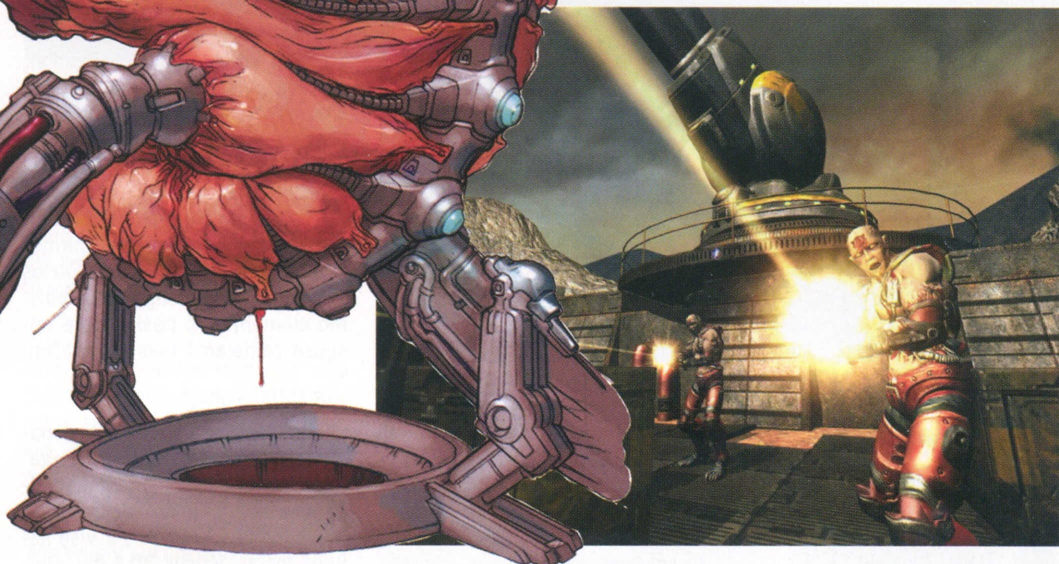
Vienu ryškiausiu šių metų anonsu tapo „Quake IV" pristatymas. Žaidimo fanai ne kartą prašė „id Software" grįžti prie vienos seniausių frančizių rinkoje. Kompanija pagaliau sutiko, ir šiandien jie jau dirba prie naujosios versijos kūrimo kartu su „Raven Software".

„Quake IV" naudos pagerintą „Doom 3" varikliuką, pasižymintį specializuotu DI. Jeigu pamenat, žaidime „Quake II" reikėjo kovoti su ateiviais. Šį kartą su jais kariauti teks jų pačių pasaulyje.

„Quake IV" mūsų herojaus vardas yra Matthew Cane, jis yra „Rhino Squad"padalinio, kuris buvo išsiųstas į ateivių pasaulį su specialia misija, narys. Tačiau desantininkų laivas patiria avariją, ir pirmas dalykas, kurį galima išgirsti po to — kažkieno riksmas „Get the F*** u p ! " . Nuo šio momento prasideda žaidimas, ir, vargu, ar galima tikėtis, kad žaidimo ritmas susilpnės.

Žaidime galėsite naudoti visą eilę biomechaninių implantų, taip pat, kaip ir ateiviai. Galėsite stebėti, kaip priešai išsisklaido į mažas daleles. Gavę akies implantą, galėsite suprasti ateivių kalbą, tekstą displėjuose ir išmoksite valdyti jų techniką.

Kol kas žaidimas atrodo taip pat „industrialiai–marsialiai", kaip ir „Doom 3", tačiau „Quake IV" didžioji veiksmo dalis vyksta „lauke". Nors kol kas detalių žinoma mažai, žaidimas pasižymės „kietu" „multiplayer" režimu. „Quake IV" pasirodys PC ir „Xbox 360" platformose prieš Kalėdas.



SID MEIER'S CIVILIZATION IV

„Sid Meier's Civilization IV" — tai žaidimas, kuris ne be reikalo vadinamas strateginių žaidimų aukso grynuoliu. E3 parodoje „Firaxis" ir „2K" kompanijos leido pirmą kartą bent trumpam užmesti akį į naująjį „strategą". Galima teigti, jog nuo šiol šis žaidimas bus vadinamas dar ir strateginių žaidimų seneliu, nes kūrėjai šią frančizę kiekvieną kartą patobulina iki nepriekaištingo lygio.

„Civilization IV" turėtų pasirodyti dar šių metų pabaigoje, tad nuo paskutinio rimto „Civilization III" bus praėję jau 4 metai. Tiesa, tai bus pirmasis šios serijos žaidimas, kuriame įdarbintas ir 3D grafikos variklis. O tai reiškia, jog ekranuose atgims ir kuo realiausiai gyvuos ištisi pasauliai. Kaip ir anksčiau, teks pasirinkti vieną iš siūlomų civilizacijų. Kiekvienoje civilizacijoje bus po du lyderius, kurių kiekvienas pasižymi skirtingomis galiomis ir papildoma civilizacijai teikiama nauda. Didžiulį vaidmenį vaidins religija — ji leis valdyti žmones, jų džiaugsmą bei galimybę užsidirbti kuo didesnius kalnus aukso. Taip pat žaidime bus galima sutikti ir šaunių žmonių, kurie leis pasinaudoti įvairiausiais atradimais ir pan.



Kad ir kaip ten būtų, „Firaxis" pažada kuo daugiau civilizacijų, vienetų bei patobulinimų, o turbūt šauniausia naujiena tampa „lankstusis medis" — technologija, leidžianti pakreipti civilizacijos gyvenimą savo norima linkme. Iš tikro, žaidime visos galios sukauptos į žaidėjo rankas: nori — atimk kalbėjimo laisvę, nori — perimk valdžią ir t.t.

Žaidimą bus galima žaisti ir Internete — jeigu baisu kurti civilizaciją vieniems, pasikvieskite ir draugų. Jūs galėsite dalintis įvairiausias patarimais bei papildomais, pvz.: pasaulio stebuklų, teikiamais pranašumais.

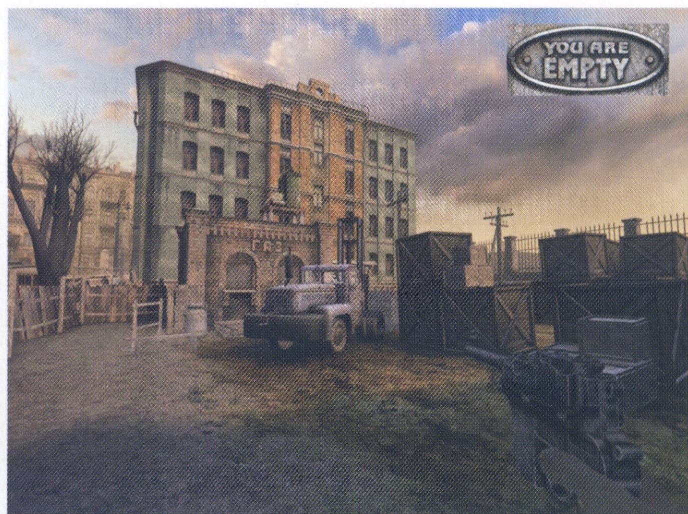
Žaidimas turėtų būti itin „draugiškas" bet kokio lygio kompiuterinių žaidimų mėgėjui, tad nereiktų pergyventi dėl sudėtingo valdymo ir pan. Papildomai gausite žemėlapių redaktorių ir įvairiausių įrankių, kurių prireiks visiškai personalizuojant savąją civilizaciją. Kiekviena paminėta smulkmena sudaro tik vieną milijoninę žaidimo dalį, tad apie viską vėliau, kai ant stalo gulės ką tik iš leidyklos iškeliavęs ir mus pasiekęs žaidimas.



YOU ARE EMPTY

„You Are Empty" jau viešėjo keliose E3 parodose, įskaitant ir šiemetinę, ir, tikriausiai, nesuklysiu pasakęs, jog ji pasirodys dar ir kitais metais surengtoje konferencijoje. „You Are Empty" išleidimo data nukelta į 2006 metų vidurį, tad paties žaidimo teks dar gerokai palaukti. Kad ir kaip ten būtų, 1C — šio kompiuterinio žaidimo leidėjas — supažindino su dauguma išskirtinių šio taip ilgai nepasirodančio žaidimo savybių.

Žaidimo veiksmas vyksta 1950 metų Sovietų Sąjungos teritorijoje — laikmetis atitinka tikrovę, kai pasaulio galingaisiais, visų pirma, buvo laikomi rusai. Nepasitenkindami turimomis galiomis, sovietų mokslininkai pradeda itin rizikingą žaidimą su genetika ir mutacijomis. Tikslas lengvai nuspėjamas — siekiama sukurti antžmogius-komunistus, kurie politinį chaosą bei revoliuciją paskleistų po visą pasaulį. Tačiau viskas pakrypsta nenumatyta linkme — mokslininkai praranda kontrolę, todėl aibė miestų tiesiog užpuolami nekontroliuojamų monstrų ir šlykščių būtybių. Jūsų herojus įmetamas į šio chaoso epicentrą, todėl teks kovoti su visa eile priešininkų, tarp kurių: bepročiai ligoniai, mutavę gaisrininkai ir net baleto šokėjos. Kad ir kas pastotų kelią, vis tiek teks išsiaiškinti, kas per velnias čia vyksta.





Pats žaidimas veikia gana gerai. Žaidimo kūrėjai informuoja, jog keičiamos kelios pirmosios misijos — jos bus perkurtos iš naujo, siekiant sugrąžinti veiksmo elementus, o paskutinėse misijose žaidėjams teks vis mažiau naudotis savo ginklais, kadangi čia įsiviešpataus baimė ir siaubas. Kalbant apie grafiką, galima pastebėti panašumų su „Painkiller" žaidimu.

Tikriausiai per anksti „You Are Empty" žaidimą vadinti didžiuliu hitu, tačiau dauguma kompiuterinių žaidimų mėgėjų tikisi, kad į šį žaidimą bus įkomponuota dar ir papildoma humoro linija, kitu atveju — tai dar viena eilinė „surask raktą ir, atrakinęs duris, eik toliau" principu veikianti pirmojo asmens šaudyklė.



ORIGIN OF THE SPECIES

Tuos, kas mano, jog moterims ne vieta veiksmo žanro žaidimuose, prašome toliau nebeskaityti. Nors, iš kitos pusės, paskaitykite ir jūsų nuomonė pasikeis. Jūs tik įsivaizduokite heroję, kuri apjungia karščiausios Holivudo gražuolės bei protingos universiteto docentės stiprybes, susisuka plaukus į porą kasyčių, o rankose laiko po nublizgintą „Uzi". Jeigu pastarasis ginklas įspūdžio nepadaro, rinkitės bet kurį kitą iš galimų 15 ginklų. Ši mergaitė nepalieka gyvo jokio pakvaišusių mokslininkų „šedevro", ir visa kelionė tęsiasi ištisus 30 lygių. Galbūt šis žaidimas ir nelaimės prizų už originalumą arba feminizmo praktikavimą IT srityje, tačiau „Origin of the Species" išties vertas dėmesio.



Visų pirma, tai viena labiausiai pakvaišusių šaudyklių. Pati istorija mums padovanoja ne patį originaliausią scenarijų: įvairūs mokslininkų bandymai priveda prie pražūtingos kariuomenės bei mutantų kovos, į kurią įsivelia ir mūsų minėta plevėsa mergaitė. Taigi žaidimo istorija netaps šio kūrinio perliuku — savo vietą ji užleis galimybei nepaliaujamai šaudyti į visą aibę įvairiausių blogiukų. Tai gana tradicinė trečiojo asmens šaudyklė, kurioje žaidimas vyksta įvairiausioje aplinkoje: traukinių stotyje, striptizo klubuose ir t.t. Be ginklų, mergaitei suteikiama net iki 10 įvairiausių galių, kurias teikia moksliškai patobulintas šios veikėjos kūnas.

Į pačią veiksmo formulę reikia pridėti tiek žaidimo stilingumą, tiek įmantriausius judesius. Pavyzdžiui, mūsų heroję gali atlikti keletą manevrų, kurie sulėtina vaizdą — įsivaizduokite dailaus čiuožimo „suktuko" manevrą, „pagardintą" iššautų kulkų lietumi. Už kiekvieną atliktą judesį ar triuką, tau bus skiriami ir papildomi taškai. Kad ir kaip ten būtų, ar žaidimas taps dar viena šaudykle, ar veiksmo bei istorijos deriniu, bent jau mes „Origin of the Species" lauksime iki pat rugsėjo, kada ir žadama išleisti šį žaidimą.

2005 E3 expo

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW



Vienu svarbiausių akcentų, kalbant apie „The Legend of Jack Sparrow", tampa išaiškinimo, jog tai ne dar viena „Sea Dogs" kopija ar paskutinių metų „Pirates of the Caribbean" versija, būtinybė. Bet kokiu atveju, tai ir ne piratų ar pasiplaukiojimų po atvirus vandenis simuliatorius. Tai tikras veiksmo žaidimas, kuriame žvangės kardai, reiks įveikti įvairiausias užduotis bei atrasti visą eilę paslėptų lygių.

Pats žaidimas atpasakoja kapitono Jack Sparrow istoriją, kuriuo taip žavėjomės „Karibų jūros piratų" filme. Bangos jus išmes į negyvenamos salos pakrantę, o kartu su jumis krantą pasieks romas ir keli vėžliukai. Po to teks apiplėšti „Nassau Port" ir t.t. Visas veiksmas susidės iš kovų kardais bei aplinkos elementų panaudojimo, siekiant išspręsti beveik kiekviename lygyje užmenamas mįsles arba galvosūkius. Keletas veikėjų lieka nepakitę — iš filmavimo aikštelės jie perkeliami ir į kompiuterinį žaidimą. Pasveikinkime, žinome, patį kapitoną Sparrow, tačiau paskui jį seka Will Turner ir kiti. Kūrėjai pasistengė išvengti pačios baisiausios kritinės klaidos — kapitono balsu prašneks tas pats Johnny Depp.

Pati kova atrodo gana arši bei pašėlusi. Teks pramokti keleto kombinacinių judesių bei ieškoti vis naujesnių kardų, kurių kiekvienas su savimi padovanos ir po naują judesių bei triukų siuntą. Savo naudai bei tik sau vienam žinomiems tikslams bus galima naudoti ir aplinkos detales — virves, spąstus, stumdyti priešininkus į įvairiausias bedugnes, nešioti bei naudotis sprogmenimis ir t.t.

Žaidimą sudarys apie 12–15 įvairiausių lygių, kuriuose bus pirminiai bei antriniai uždaviniai. Keletas lygių mus numes į sudužusius laivus, kiti — į karališkas prieplaukas. Jeigu vienam žaidimas pasidarys nuobodus, į pagalbą bus galima pasikviesti ir draugų.

Nors iki jo užbaigimo datos dar visi metai, mes jau dabar laukiame šio darbo. Visgi, teks laukti iki 2006 metų pabaigos.

„Spore" E3 parodoje susilaukė tiesiog milžiniško dėmesio ir įvertinimo — jis tapo geriausiu ir originaliausiu parodos žaidimu. Nieko stebėtino, mat jo kūrėjas — populiarių kompiuterinių žaidimų franšizių „The Sims" ir „Sim City" „tėvas" Will Wright. Žaidimų genijus pradėjo kurti Visatos simuliatorių, kuriame žaidėjui atiteks Dievo vaidmuo ir jis galės valdyti visos gyvybės evoliuciją.

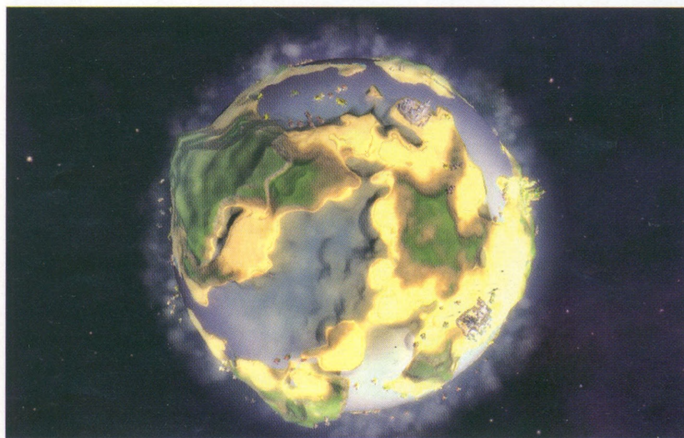
Naujas žaidimas „Spore" leis žaidėjams valdyti visų rūšių, pradedant pirmosiomis amebomis ir baigiant galaktinių karų veikėjais, evoliuciją. Galima daryti išvadą, jog žaidimas bus savotiškas tarpinis „Civilizacijos" ir gyvenimo simuliatoriaus „The Sims" variantas. Apie šį savo projektą jo autorius, ponas Wright, parodos metu plačiai papasakojo visiems besidomintiems.

Visų pirma, projektas „Spore" (spore.ea.com) — tai stulbinančiai realistiška Visata, susidedanti iš šimtų tūkstančių žvaigždžių sistemų. Dievo vaidmenyje jūs pradedate savo pasaulio kūrimą, „paleidę" evoliucijos procesą vienoje iš planetų. Iš pradžių jūs gaunate vienaląstes amebas primityviame dvimačiame pasaulyje, kuris primena 10–15 metų senumo žaidimus. Amebos ir yra gyvenimo sporos. Tikslas — daugybės padarų kartų evoliucijos proceso valdymas, kurio metu žaidėjai tiesiogiai daro įtaką kiekvienos naujos kartos fizinėms savybėms. Žaidimo varikliukas analizuos jūsų sukurtų padarų išorę ir apskaičiuos, koks turėtų būti jų charakteris ir kaip jie turėtų elgtis. Pvz., demonstracijos metu Will Wright sukūrė trijų kojų padarą ir pasakė, kad programa pati turėtų apskaičiuoti, kokiu būdu šis mutantas vaikščios. „Tai pati sunkiausia technologija, su kuria kada nors turėjau reikalų", — prisipažino jis.

Tačiau pats svarbiausias faktorius žaidime — paties žaidėjo vaizduotė. Teoriškai tik ji (ir gamtos dėsniai, aišku) sugebės apriboti kuriamos rasės evoliuciją. Žaidime nenumatytas „multiplayer" režimas (jeigu jis bus leidžiamas, neišvengiamai prasidės begaliniai karai — toks jau žmogaus charakteris). Tačiau Will Wright sugalvojo kai ką geresnio, o būtent, centrinį internet–serverį, skirtą informacijos apie kiekvieną rasę iš šimtų tūkstančių pasaulių surinkimui ir apsikeitimui ja. T.y. žaidėjas, kurio rasė „užaugo" iki kosmoso užkariavimo, galės keliauti nuo vienos planetos prie kitos ir stebėti, kokios būtybės ten gyvena. Gali būti, kad protingo gyvenimo paieškos užtruks mėnesius, bet jie yra to verti.

Šiuo metu „Spore" yra pradinėje kūrimo stadijoje. Apytikslis projekto užbaigimo terminas — 2006 ruduo.





SPORE

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

Po pavasario paprastai seka vasara, po vieno sėkmingo frančizės žaidimo — kitas, jo tęsinys. Ne išimtis ir praėjusių metų hitas „Warhammer 40000: Dawn of War". Kompanija „Relic" ketina išleisti didelį ir rimtą (kaip jie patys teigia, vieną didžiausių žanro istorijoje) žaidimo papildymą, kuriame prie 4 mums pažįstamų frakcijų (imperijos desantininkų, chaoso desantininkų, orkų ir eldarų) prisijungs dar viena — imperijos gvardija.

Nauja frakcija pasižymi gera gynyba. Jie kariauja didelėmis grupėmis ir naudojasi toliašaudžiais ginklais (tokia taktika bus ypatingai patogi naujokams). Įdomu tai, kad jų gretose kariauja dviejų rasių atstovai — ograi ir žmonės. Ograi — ne milžinai, visai žmoniško dydžio, o skiriasi nuo žmonių tuo, kad yra nepaprastai galingi artimajame mūšyje. Imperijos gvardija gali lengvai susitvarkyti su jiems lygiu priešų kiekiu, tačiau prieš žymiai galingesnį priešą jie gali prarasti kovos dvasią ir pradėti bėgti.

Kitos frakcijos irgi turės naujų „unit'ų". Imperijos desantininkai galės pasigirti kapelanu, kuris atliks vado vaidmenį; chaoso desantininkai — galingu artimajame mūšyje berserkeriu, eldarai — „ugniniu drakonu", puikiai naikinančiu priešų techniką, orkai — nelabai aiškia šarvuota mašina apskritimo formos. Įvertinus naujoves, pakeistos ir kitų „unit'ų" charakteristikos, tam, kad būtų išsaugotas balansas įprastame žaidime ir žaidime per tinklą.

Papildymo siužetas sukasi aplink milžinišką imperijos laivą, prarastą viename praeities mūšių ir staiga atrastą užmiršto miesto griuvėsiuose. Tie, kas užvaldys šį monstrą, turės tokios galios ginklą, kurio užteks tam, kad būtų sunaikinta (arba apginta) ištisa planeta. Tačiau skirtingos frakcijos turi, aišku, skirtingus planus dėl šio laivo...

Vieno žaidėjo kampanijų bus dvi —„šviesos" atstovai (gvardija, eldarai, imperijos desantininkai) ir „tamsos" (chaoso desantininkai ir orkai). Kiekvienoje kampanijoje mūsų lauks apie 12 misijų, o jos bus labai nelinijinės, t.y., viena ir ta pati kampanija galės turėti skirtingus rezultatus ir nugalėtojus.

Žaidimo grafininis varikliukas, nors ir yra tas pats, bet su svarbiais patobulinimais. Kovotojai nuo šiol nebus „klonų armija", o turės individualių skirtumų savo išorėje. Bus pridėta daug simpatiškos animacijos — nuo artileristų, uždengiančių ausis prieš šūvį, iki skirtingų efektingo priešų pribaigimo variantų.

„Žiemos puolimas" (angl. „Winter Assault") atitiks savo pavadinimą ir prasidės šių metų pabaigoje.







Kaip ir ankstesnė The Elder Scrolls dalis „Morrowind", vizualiai žaidimas tiesiog stulbina, tačiau ne tai yra svarbiausia. Didžiausią įspūdį palieka stebėtinas DI, kuris yra įgyvendintas sudėtinguose dinaminiuose dialoguose ir veikėjų elgsenoje. Pažiūrėkite, kaip moteris duoda maisto savo šuniui, kuris savo ruožtu pradeda loti, ir tai vargina moterį, nes ji nori atsigulti ir ramiai paskaityti knygą. Galiausiai į šunį skrieja ugnies rutulys.

Čia pat galima pamatyti, kaip veikėjas ima lanką ir strėles, o po to bando išmokti jais naudotis ir palaiko pokalbį su jumis tuo metu, kai auga jo meistriškumas. Visa tai padaryta be „skriptų". Kuomet jūs grįšite į miestą, vėl rasite tą žmogų: jis arba treniruosis toliau, arba jau poilsiaus kavinėje, arba iš vis kur nors valgys tą patį „fireball'u" iškeptą šunį...

Ypatingas dėmesys bus skirtas žaidimo mūšio sudedamajai, kadangi daugeliui žaidėjų ji yra prioritetinė. Dabar „geimerių" pasirinkimui pateikiamos trys skirtingos mūšių sistemos, o kiekvienas veikėjas savo arsenale turės daugybę puolamųjų ir gynybinių judesių, kurių tinkamas naudojimas ir bus raktas į sėkmę. Ko gero nieko nenustebins tai, jog „Oblivion" parodoje buvo pripažintas kaip geriausias demonstruotas RPG žaidimas.

Kompanijos „Bethesda Softworks" ir „Take–Two" šį žaidimą išleis šių metų rudenį.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

2005 E3 expo

AGE OF EMPIRES 3

Geriausia tapusia parodos strategija — „Age of Empires 3", kurį kuria kompanija „Microsoft". O kas gi galėjo abejoti? Tiesą pasakius, labai nelengva patikėti tuo, kad strategijoje bus tokio lygio grafika. Tačiau viskas, ką matote paveiksliukuose — realūs „geimplėjaus" kadrai. Ir dar sunkiau patikėti tuo, kad naujame žaidime naudojamas tas pats „Age of Mythology" varikliukas, nors ir rimtai patobulintas. Čia bus ir dinaminio apšvietimo palaikymas, ir „bump-mapping", „vertex'iniai" ir pikseliniai naujausios kartos „shader'iai" — žodžiu, viskas, ką mes iki šiol turėjome tik topiniuose FPS („DOOM 3", „Half-Life 2"). Taigi grafikos prasme mūsų tikrai lauks vienas iš techniškai tobuliausių žaidimų šiuo momentu. Tiesa, apie sisteminius reikalavimus žaidimo kūrėjai kukliai nutylį.

Atskiro pokalbio vertas animacijos ir fizinio modelio atlikimo lygis. Čia žaidimas lengvai nustato tokią ribą, kuri ankščiau atrodė neįkandama žanro atstovams. O visą paveikslą užbaigia puikus aplinkos dizainas — žaidimo pasaulis gavosi stebėtinai vientisas, pilnas spalvų ir, kas svarbiausia, gyvybingas. Čia nėra nieko, kas atrodytų nenatūraliai, neorganiškai. Sunku ir tikėtis geresnio varianto.





Kur kas mažiau pakeitimų sulaukė „geimplėjus". Mes taip pat statome bazę, ruošiame armiją, nepamiršdami keliauti per epochas, tuo pačiu gauname naujas statinių ir technologijų rūšis. Vienu metu ekrane galės būti iki 300–400 „unit'ų" — tai daugiau negu užtenka.

Neverta tikėtis, kad kūrėjai padarys kažkokių žymių pakeitimų vieno žaidėjo režimams. Mūsų laukia daugybė pakeitimų, skirtų palengvinti žaidimą tinkle (tame tarpe ir „interfeiso" supaprastinimas, palyginus su „Age of Mythology", kur buvo prikurta daugybė bereikalingų opcijų).

Pagaliau, dar viena dėmesio verta detalė — žymiai protingesnis DI, kuris sugebės „maloniai nustebinti" net ir frančizės veteranus.

Taigi prieš mus aiškus kandidatas Nr1 metų RTS titului, pretenduojantis tapti vienu geriausių metų žaidimų. Praleisti tokį perlą žanro gerbėjams negalima — tai prilygs nusikaltimui. Rimtai.

AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION

Galbūt jūsų gretose yra tokių, kurie jau ilgą laiko tarpą trośko „atgaminti" visus XIX amžiaus Amerikos įvykius realaus laiko strategijos formatu? Tuomet atkreipkite dėmesį į naująjį „GSC GameWorld" bei „CDV Software" produktą „American Conquest: Divided Nation". Žaidimas tęs „American Conquest" žaidimų epochą, kurią dabar papildys dar ir minėti XIX amžiaus Amerikos įvykiai. Beje, žaidimo kūrimo procese naudojamos gana sudėtingos technologijos, tad pati kompleksinė strategija turėtų teikti pakankamai daug džiaugsmo.



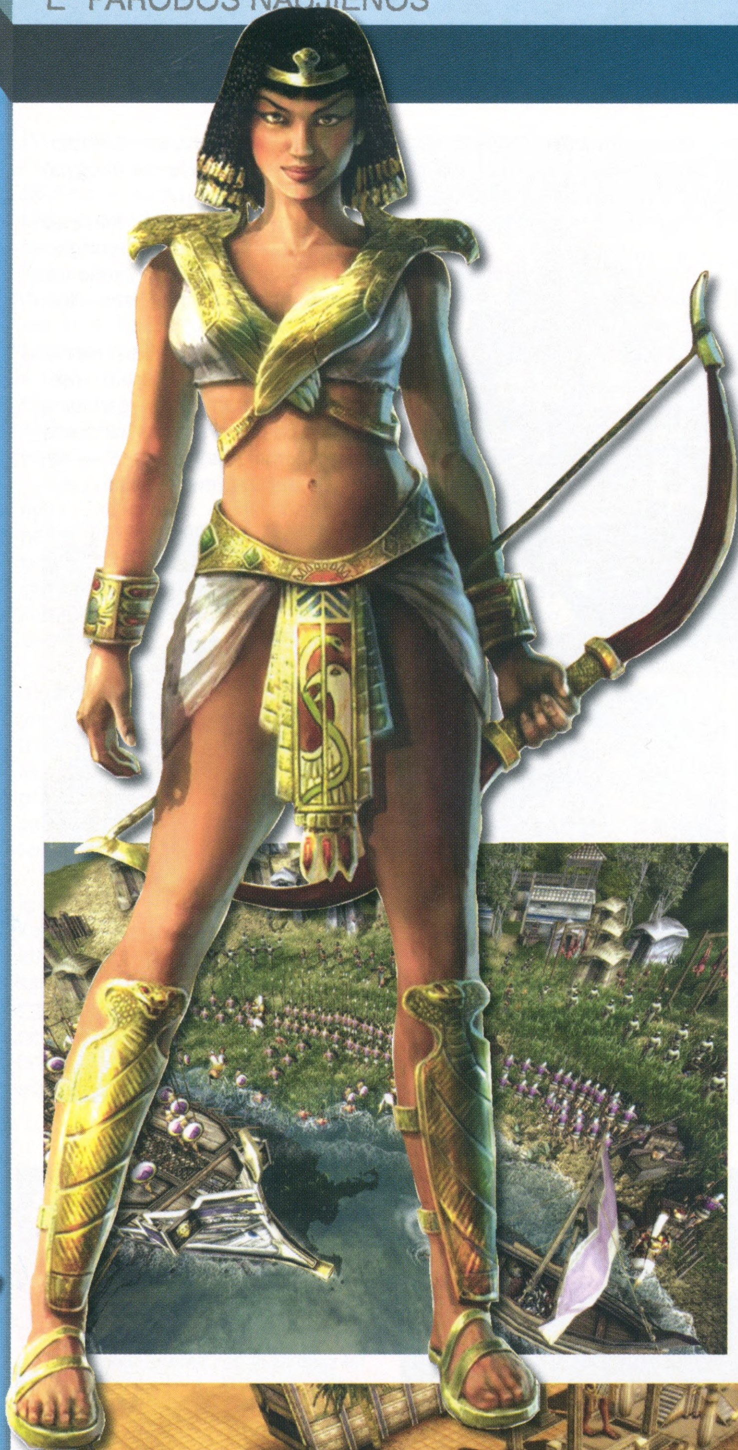


Žaidime rasime net iki 45 skirtingų scenarijų, kuriuose pasirodys ir žymiausi istorijos vadovėliuose minimi generolai. Iš tikro, čia sudėti beveik visi svarbiausi civilinio karo mūšiai: Gettysburg'o, Shiloh'o ir net Teksaso kovos su meksikiečiais. Kiekvienas mūšis sukurtas, remiantis tikrus įvykius atpasakojančiais dokumentais ar kitais šaltiniais. Autentiškos uniformos ir įvairiausi kariuomenės tipai — nuo paprasčiausių „pilkųjų" ar „mėlynųjų" iki solidžios Santa Anna armijos. 100 naujų elementų, 20 naujų pastatų tipų ir naujas kovos modelis, kuriame savo jėgas galite išbandyti tiek civilinio karo generolo, tiek Teksaso milicijos lyderio vaidmenyje ar net kaip piratų kapitonas.

Arklidės, medicinos punktai, sunkioji artilerija ir dar daug kitų mažų, tačiau bendrą vaizdą kuriančių žaidimo elementų. E3 dalyviai bei lankytojai buvo sužavėti šiuo žaidimu — reikia laukti tos vasaros dienos, kada ir į mūsų rankas pateks „American Conquest: Divided Nation".



RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR





Naujausias „Stainless Steel Studios" gaminys „Rise and Fall: Civilizations at War" ir vėl atrodo labai teisingas — į tikrus istorijos faktus atsižvelgiama dar griežčiau nei ankstesnėje žaidimo dalyje. Žaidimas mus nukels į Viduržemio jūros regioną. Tikriems istorijos ir galbūt net Holivudo filmų mėgėjams patiks ir ta naujiena, jog galima kovoti ir su pačiu Aleksandru.

Lyginant su kitais E3 parodoje pasirodžiusiais tokio tipo žaidimais, „Rise and Fall" išsiskiria detalių tikslumu ir stiliumi. Net demonstracinės versijos viduryje parodomas realiai vykusios kovos vaizdo klipas. Pirmoje demonstracinės versijos dalyje žaidėjus tikrai sužavi galingos kovos, ypač galingai atrodo laivai. Kovos metu laivai taranuoja vieni kitus, vyksta susišaudymai, miršta žmonės, šalia skęsta mažesnės valtys. Daugelyje kitų žaidimų galime pastebėti, kad kartais tam tikrų objektų dydis neatitinka realybės, tačiau šiame žaidime to išvengta.

Viename žaidimo lygyje pasirodys barža, kurioje matysime ne tik ant denio stovinčius ir kovai pasiruošusius karius, bet ir dramblius, kurie bus suvaryti ant pačios baržos. Ar nenuostabu? Kūrėjai didžiulį dėmesį kreipia į patį žaidimo dizainą, tad nenuostabu, jog daugumai žaidėjų pralaimėjimą gali lemti žiopsojimas į įvairius kūrėjų nublizgintus objektus. Statiniai ir miestai liks tokie patys. Žiūrint į vandenyną nuo kalno, gali atrodyti, jog stebi tikrą aplinką — „Rise and Fall" suteiks žaidėjui puikią galimybę savo kailiu pajusti istoriją.

Žaidime yra galimybė priartinti vaizdą ir kontroliuoti kokį nors vieną pasirinktą personažą, bet tai nereiškia, kad nereikės kontroliuoti didžiulių armijų. Nesvarbu, ar stovi mūšio lauke su didžiule armija, ar su pavieniais legionieriais — vis tiek teks nurodyti kovos metodus ir būdus. Nesijuokite iš pastebėjimo, jog į kovą galima atsivesti ir mažą tam tikrų kareivių grupuotę — kai kurie herojai yra galingesni už paprastus karininkus.



2005 E3 expo

SHATTERED UNION

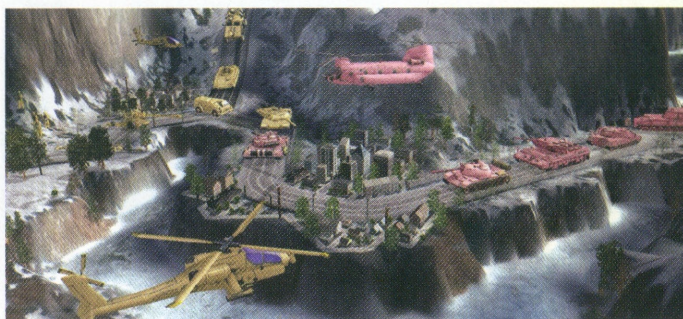
Galbūt mėlyniesiems pagaliau įgriso raudonieji, o pastariesiems — atitinkamos kovos su mėlnaisiais. Kad ir kaip ten būtų, kompiuterinių žaidimų mėgėjai tuojau galės pasidžiaugti dar viena strategija, panašia į eilinę Amerikos civilinio karo porciją. Galbūt šis žanras („turn-based") jau ir neatrodo originalus, tačiau pastaruoju metu jis tarsi atgimsta ir vis populiarėja.

Žaidimas nukelia į laikus, kai Amerika buvo alinama susiskaldžiusios valdžios bei įvairiausių grupuočių. Kaip tik vienos iš tokių grupuočių vadu ir tampate jūs. Išlieka galimybė atstovauti ir senąjį žemyną bei siųsti taikdarius iš pačios Europos glūdumos. „Shattered Union" žaidžiamas kaip ir dauguma klasikinių strateginių kompiuterinių žaidimų: taktinis 3D žemėlapis, pripildytas įvairiausių taip pat trimačių objektų, gatvės, miestai, pastatai ir t.t. Iš tikro, reginys panašus į tokį, koks jis būtų, jeigu klasikinį „Panzer General" pritaikytume šiandienos 3D grafikoje.



Kadangi žaidimas grįstas ėjimais, lieka teisė kontroliuoti laiką — iš tikro galima niekur neskubėti, o tiesiog 9 kartus išmatuoti ir tik 10-ąjį kirpti (bent jau taip byloja liaudies išmintis). Veiksmas dovanoja įvairiausius sproginėjimus bei ugnies efektus, tačiau smagiausia tai, jog dauguma žaidimo istorijos vingių priklauso tik nuo jūsų pačių veiksmų. Kadangi žaidimas apima šiuolaikiškus metus, jūsų kontrolei paklus ir naujausia karinė technika: M-1 ir T-95 tankai, „Apache" sraigtasparniai ir MiG „smogikai". Be to, egzistuoja ir atominės bombos, kurių sukeliami padariniai subjauroja pusę žemėlapio. Iš tikro, po tokios atakos, kai kuriomis vietovėmis netgi nebus įmanoma pravažiuoti.

Galima pasirinkti vieną iš 7 grupuočių: „Greater California", „Arcadia", „New Republic of Texas", „Heartland", „Dixieland", „Yankee Union" ir „European Expeditionary Force". Žaidimas veiks tiek „online", tiek „offline" režimais, tad kiekvienas, pasiilgęs tikros strategijos, turės pakentėti iki šių metų rudens.



„Epic" ir „Midway" pritraukė būrius E3 parodos lankytojų — visi domėjosi tokiu kompiuterinių žaidimų grandu kaip „Unreal Tournament 2007". Žaidimas sujungs UT2004 matytą skerdynių bei klasikinių užpuolimų kovų stilius, tad tenka tik išsiaiškinti, ar tai ir viskas, ką mums žada naujasis „Unreal". Pasirodo — ne. Šalia paprastų ir senesnėse „Unreal" versijose matytų žaidimo variantų atsiranda papildomos užduotys. Pavyzdžiui, žaisdami klasikinį variantą, kuriame reikia užgrobti priešininko saugomus įrenginius ar pastatus, teks visą laiką pildyti vieną po kito paties žaidimo iškeliamus uždavinius. Savo kelyje galėsi pastiprinti savo pajėgas naujais resursais, kuriuos teks saugoti.

Miestų žemėlapiai iš tiesų pritrenkiantys, tačiau savo (turbūt ir jūsų) nuostabai neįtikėtinai šauniu dalyku laikytume ypač komunikabilius „botus". UT2007 žaidime iš jų lūpų galėsime išgirsti daug daugiau, tad pati žaidimo kontrolė taps paprasta ir lengvai suprantama — visai kaip realiame gyvenime.

Vieno žaidėjo srityje taip pat apstu patobulinimų. Kūrėjai net užsiminė apie kažkokios per visą žaidimą mus neapleidžiančios istorijos kūrimą, tad





keliaujant nuo vieno „turnamento" laiptelio iki kito, būtų įdomu pažiūrėti arba paklausyti ir tam tikrą scenaristų darbą. Patys „botai" taip pat priartinti prie realybės — jų dirbtinis intelektas padidės iki tiek, jog daugumą veiksmų bus itin sunku atspėti.

Naujovė — žaidimų su kitais realiais varžovais patobulinimai, kurie leis į vieną kovą įmesti apylygės patirties žaidėjus. Taip išvengsime situacijų, kai viename lauke laksto pakvaišęs ekstremalas bei vos ant klaviatūros mygtukų pataikanti „patrankų mėsa". Tai leis net visiškiems „Unreal" naujokams gauti pakankamai daug malonumo, kuris anksčiau tekdavo pažengusiems žaidėjams. Be to, papildoma statistikos funkcija leis bet kuriuo metu pasižiūrėti į savo pozicijas bei asmeninę statistiką.

Kalbant apie grafiką, belieka pasakyti viena — norintiems pilno „gėrio paketo", teks pasirūpinti ir itin galingais kompiuteriais. Bendruomenės akcentavimas, naujos technologijos bei seni geri žaidimo elementai — „Unreal Tournament 2007" drąsiai galima vadinti vienu labiausiai laukiamu žaidimu. Nors žaidimo pavadinimas tarsi sufleruoja išleidimo metus, PC vartotojai naująjį „Unreal" galės įsigyti jau kitais, t.y., 2006, metais.

UNREAL TOURNAMENT 2007

187 RIDE OR DIE



Trumpas „Ubisoft" firmos žaidimo „Ride or Die" aprašas būtų toks: lenktynės ir kovos, sumaišytos su kasdieniu gyvenimu bei „pagardintos" dviejų kriminalinių bosų, Dupree ir Cortez, istorija apie jų gyvenimus ir klystkelius, arba paprasčiausia istorija apie vaikiną vardu Bakas. Ar ką nors supratote? Skaitykite mūsų receptą toliau ir galbūt pajusite šio žaidimo kvapą arba skonį.

Bakas priklausys Dupree, kuris kontroliuoja Los Andželo pietinę dalį. Cortez nori šią miesto dalį atimti iš Dupree, todėl jis net devynis kartus šauna į senį Dupe. Jeigu dar ne aišku, tau teks vykdyti keršingas Dupree misijas. Nors misijos ir atrodo pavojingos, tačiau tavo personažas dažnai sulauks paramos. Žaidime reikės lenktyniauti, žudyti, saugoti ir, turbūt svarbiausia, išgyventi.

Stebint automobilius, žaidimą galim supainioti su „Underground". Jame yra apie 30 skirtingų mašinų, kurių kiekviena suteikia skirtingas atakos galimybes. Taip, vairuojant automobilį bus galima pasirinkti keletą atsišaudymo į paskui važiuojantį automobilį būdų.

Vairavimas žaidime lieka vienu iš nuostabiausių „Ride or Die" dalykų. Žaidimas staigus, daug tiesių kelių, misijos žymelės labai panašios į analogiškas „Underground" žaidime. Jei norėsime pabėgti nuo priešininkų laviruodami tarp civilių mašinų, neužteks vien tik tiksliai atlikti manevrus — reikės pasinaudoti ir ginklais, kurie rūšiuojami į kenkiančius žmonėms ir automobiliams. Pasirinkimas didžiulis: automatai, granatsvaidžiai, minos, „Molotovo kokteiliai" ir t.t.

Nepergyvenkite, jei lenktynių metu atsitrenksite į sieną ir pamatysite gerokai atitolusius varžovus. Juos pavysite itin lengvai, tad nėra dėl ko pergyventi. Kūrėjai didžiuojasi naujai sukurta sistema, kuri neleidžia žaidėjui atsilikti nuo priešininkų arba lengvai nuo jų pabėgti. Taigi lenktynės nebus visiškai „švarios", tačiau argi galima kalbėti apie „švarumą" pro automobilio langą iškišus automatą arba granatsvaidį?!

Naudojant tinklą, žaisti galima net keturiese — tokiu būdu nereikės dalintis vienu ekranu. Yra galimybė žaisti aštuoniese, tačiau kiekvienai porai teks dalintis vienu ekranu. Kad ir kaip ten būtų, visuose režimuose lenktynės veikia ir atrodo puikiai.



ROME: TOTAL WAR — BARBARIAN INVASION

Strategijų gerbėjai nuščiuvo po šiųmetinių „Sega" veiksmų. Visų pirma, ji įsigijo britų „Creative Assembly", o po to dar pranešė, jog žada sukurti hibridinį veiksmo/strategijos žaidimą „Total Warrior", kuriuo galės džiaugtis tik konsolių vartotojai. Slinko dienos, ir „Creative Assembly" visgi atlyžo bei sugrįžo pas PC gerbėjus. Išplėtimas „Rome: Total War — Barbarian Invasion" — tik dar vienas šios jau dabar labai gerai žinomos kompiuterinių žaidimų kūrėjos produktas.





Žaidimas, panašiai kaip ir vikingų „Medievil: Total War", mus nukels į tamsius amžius, kai pradėjo skylinėti iki šiol tvirtai pasauliui savo valią diktavusi Romos imperija. Tačiau žaidimas sugeba apjungti didelius laiko tarpus, tad išliks galimybė valdyti visas barbarų ar kitų tautų gvardijas. Be to, pavartykite istorijos vadovėlius ir prisiminsite, jog Romos imperija suskilo į dvi dalis, kurių viena sostine tapo Konstantinopolis. Taigi žaidimo kūrėjai šia proga dovanoja 21 naują pastatą ir technologijas.

Realaus laiko kovos taip pat patobulintos — ypatingai mielos kovos naktimis. Priešininkus atpažinsi iš nakties tamsoje žaižaruojančių fakelų. Jeigu į kovą pasiųsite ir degantį kamuolį, jam skriejant oru, apsišvies visas po juo esantis plotas. Papildomos naudos galima išplėšti ir iš vandenyse plaukiojančių kareivių — taip, „Rome: Total War" leidžia savo kariuomenes pasiųsti ir į vandenis, kur kiekvienas iš jų sugebės nuplaukti, tiesa, neilgą distanciją. Nėra ko norėti, su tokiais sunkiais šarvais nė vienas mūsų ant vandens paviršiaus neišsilaikytų nė sekundės. Tačiau kalbos lieka kalbomis, o viskuo geriausiai įsitikinsime jau šią vasarą, kai į savo rankas paimsime naująjį „Creative Assembly" darbą „Rome: Total War — Barbarian Invasion".



2005 E3 expo

DUNGEON SIEGE II

Žaidėjai pasiskirsto į dvi puses, kai kas nors pradeda kalbėti apie „Dungeon Siege" — veiksmo žaidimą vaidmenimis, kurį sukūrė „Microsoft" su „Gas Powered Games" pagalba. Pirmoji pusė šį žaidimą mėgsta dėl to, kad „Dungeon Siege" labai primena „Diablo" stilių, sužalojimus ir kovas. Tačiau priešiškos nuomonės pusė mano, kad žaidimas per daug linijinis, paliekantis per mažai pasirinkimo galimybės žaidėjui (reikia tik nusitaikyti ir pjauti ar šaudyti). „Dungeon Siege II" planuojama išleisti šią vasarą, bet ar žaidimo turinys bus pakeistas nėra aišku.

Taigi laikas grįžti atgal pas Aran'ą ir nužudyti daugybę monstrų. Atsidursime naujoje kelionėje ir visiškai kitokioje teritorijoje, lyginant su pirmąją žaidimo dalimi. Galėsime susikurti savo personažą, pasirinkdami lytį ir rasę. Rasės yra keturios: žmonės, driadai, elfai ir pusiau gigantai. Pasirinkę lytį ir rasę, galėsime modifikuoti išvaizdą. Pasirinkę žaidimo lygį, atsidursime žaidime. Pabaigę žaidimą, kuris turėtų tęstis apie 40 – 60 valandų, galėsime sužaisti žaidimą dar sunkesniame lygyje. Kūrėjai rekomenduoja, žaidžiant sunkesniu lygiu, pasirinkti ir sunkesniems lygiams skirtus personažus. Nors kovos su monstrais bus sudėtingesnės, apdovanojimai taip pat bus atitinkamai didesni.







Sprendžiant apie žaidimą iš mokomojo arba kitaip dar vadinamo pristatymo lygio, galima pasakyti, kad pagerėjo žaidimo siužetas ir žaidėjo vaidmuo jame. Pirmajame lygyje surasime daug naujų ir įdomių žaidimo pasikeitimų, žaidimas suteiks daug daugiau individualumo žaidėjui nei ankščiau. Tai pat labai vertinga yra tai, kad žaidėjui atrodo, jog viskas žaidime priklauso nuo jo. „Dungeon siege II" pristato visiškai naują pirminio ir antrinio ieškojimo sistemą. Žaidėjas gali pasirinkti, ko jis ieškos — viskas surašyta duotame žurnale — tai skatina žaidėją vaikščioti aplink ir ieškoti, o ne aklai mosikuoti kumščiais ir tokiu būdu siekti užsibrėžtų tikslų. Galima pasirinkti lygio perėjimo būdą — nebūtina vykdyti vien tik pagrindinius tikslus, galima surasti ir papildomų misijų.

Kalbant apie „Dungeon Siege II", galime pasakyti, kad šis žaidimas ir toliau lieka paprastas ir lengvai žaidžiamas. Valdymas ir toliau pagrįstas pele, dėl to vaikščiojimas ir taikymasis į priešininkus išliks toks pats paprastas. Žaidime lieka ir automatika, nes kiekvienas tavo tikslas bus pažymėtas kataloge.

FABLE: THE LOST CHAPTERS



E3 parodoje atnaujintą „Fable: The Lost Chapters“ pristatė „Microsoft Games Studios“. Iš tikro, pačių atnaujinimų ne itin daug — didžiausia jų yra ta, jog iki šiol „Xbox“ platformai skirtas žaidimas perdarytas ir pritaikytas PC vartotojams. Šis žaidimas vis dar leis susikurti nuotykių ieškotoją, kuris „sutaria“ su visa eile kardų, lankų ar kitų galingų ginklų.

Veikėjas užaugs mūsų akyse, o jo išorė keisis pagal kiekvieną jo valdytojo, t.y., jūsų, veiksmą. Žaidime sutiksime 9 visiškai naujus regionus, kuriuose daug aukšto lygio užduočių. „Lionhead“ praneša, jog žaidime bus 16 visiškai naujų „quest'ų“, kurių pabaiga leis pasirinkti visiškai skirtingą tolimesnės kelionės kelią, t.y., nuo vieno jūsų veiksmo gali pasikeisti visas žaidimo vaizdas. Penki iš jų sudaro pagrindinę žaidimo dalį, tuo tarpu, likę 11, nėra tokie būtini.

PC versija papildyta ne tik keletu naujų regionų — čia bus ir papildomų malonumo elementų. Galima naudoti keletą grimasų ir posakių, kurie leis jūsų pašnekovui reaguoti skirtingai. Kaip pavyzdį, galima paminti grojimą nematoma gitara arba „Flamenko“ šokimą — kiekvienas iš jų priblokš jūsų pašnekovą. Taip pat „Fable“ pasipildė keletu naujų įrankių — vienu smagiausiu atnaujinimu žaidime taps skrybėlių ir kitų galvos apdangalų kolekcija. Be to, bus galima bet kokį paveiksliuką, slypintį jūsų PC viduje, paversti tatuiruote ant veikėjo kūno. Tik įsivaizduokite savo merginos arba vaikino nuotrauką ant veikėjo peties!..

Taip pat žaidime atnaujintas šarvų, ginklų ir kito inventoriaus arsenalas, padidėjo bei pasikeitė monstrų bei magiškų burtų rinkinys. Čia yra netgi papildoma arktinė rasė, kuri į žaidimą įveda ir panašių į vilkolakius personažų.

PC žaidėjai apsidžiaugs standartiniu W, A, S ir D mygtukų valdymu, prie kurio priderintas ir spragsėjimas pelyte. Tinkamas valdymas, atnaujinta bazė bei visa aibė papildomų daikčiukų — visa tai kartu su „Fable: The Lost Chapters“ šių metų pabaigoje.



DYNASTY WARRIORS 4

Tik Japonijos rinkai iki šiol pasiūlytas žaidimas „Shin Sangoku Musou 3 Hyper“ skirtas personaliniam kompiuteriui. Jeigu tiksliau,— patiems PC vartotojams, tačiau, vargu, ar mūsų parduotuvių lentynose išvysime žaidimą tokiu pavadinimu. Pavyzdžiui, Jungtinėse Valstijose žaidimas žinomas kitokiu pavadinimu — „Dynasty Warriors“.

Neseniai KOEI bendrovė pristatė sąrašą žaidimų, kurie bus pristatyti E3 parodoje. Iš karto visi sužiuro į keistąjį įrašą, liudijantį apie „Dynasty Warriors 4“ žaidimą, skirtą, kaip jau minėjome, personaliniam kompiuteriui. Nors KOEI spaudai jau anksčiau buvo pranešę apie japoniškai pavadintą žaidimą „Sengoku Musou BB“, bet mes negalime teigti, kad tai tas pats žaidimas. Nors logikos yra — reikia pervadinti labiau pasaulietišku pavadinimu ir jau galima siųsti žaidimus ir į kitus žemynus. Turėdami tik keletą nuotraukų iš šio žaidimo, negalime jo peikti ar girti. Pasinaudojus tinklo pagalba, „Sengoku Musou“ vienu metu gali žaisti net 64 žaidėjai. Bandysime sužinoti tokią informaciją ir apie „Dynasty Warrior 4“ ir artimiausiu metu apie tai papasakoti jums.

Visgi, žiūrint į ekrano paveikslėlius, sunku pasakyti, kad tai ne PS2 žaidimas. Nuotraukos neatrodo įspūdingos, tad kyla klausimas, ar galutinis ir iki mūsų rankų, o tiksliau, akių, atkeliavęs vaizdas neprivers nusivilti?





DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY



Kompiuterinių žaidimų mėgėjai su nekantrumu laukia ne tik naujų žaidimų, tačiau ir jau egzistuojančių bei populiarių produktų papildymų. Taip atsitiko ir su „Dreamfall: The Longest Journey", kuris yra vieno įspūdingiausių kvestų tęsinys.

Pirmiausiai į akis krenta sudvejintas kalbos procesas — visas kalbas ir tekstus galėsime sekti ir ekrano apačioje. Kalbant apie pačius veikėjus, reiktų paaiškinti, jog vienoje dalyje Zoe Castillo guli komoje, o vienintelis gyvas jos šeimos atstovas sėdi šalia ir laukia bet kokio nelaimėlės judesio. Veiksmas nuneša į Casablanca miestą, esantį Afrikoje. Įdomu ir tai, jog kūrėjai sumąstė apsukti civilizacijų istoriją: Europą ir Ameriką užpuola „juodi" laikai, tad vienintelis laimės kraštelis — minėtoji Afrika.

Tačiau žaidimas leidžia mums pasimėgauti ir pačios Zoe kelione. Jai į pagalbą atskuba pusiau – robotas, pusiau – gorila, kurią įgarsina garsus aktorius Jack Angel. Dauguma žaidime sutiktų veikėjų suteikia informacijos, kuri labai puikiai įsilieja į bendrą istorijos tėkmę. Kartas nuo karto reikės įminti kokią nors žaidimo užmintą mįslę arba įvykdyti logines užduotis — tik tokiu būdu atrakinsi iki tol užrakintas duris arba pateksi į kitų lygių vidų. Kai kuriuose kambariuose bus paslėptų objektų, kurių neradus arba jų neapžiūrėjus, nebus galima tęsti kelionės. Tiesiog įprastas „adventure" tipo žaidimas, kuris suteiks malonumą tiek mažiau patirties turinčiam, tiek profesionaliam kompiuterinių žaidimų mėgėjui.

Būtina akcentuoti tai, kad „Dreamfall" dar niekada neatrodė toks stulbinantis. Sumaišytas žaidimo stilius bei kompleksinė istorija prideda garsiajam žaidimui papildomos energijos bei žavesio, tad lieka laukti iki jo pasirodymo dienos. Kūrėjai žada, jog jis pasirodys dar šį rudenį.



JAWS UNLEASHED

Pasiruoškite sugrįžti į laikus, kai paties baisiausio siaubo filmo pagrindiniame vaidmenyje atsirasdavo koks nors sužvėrėjęs ryklys... Pamenate? Taigi pagrindinis šio žaidimo personažas — baltasis ryklys — labai panašus į tą patį ryklį iš 1975 metų filmo „Nasrai“.

Povandeninė aplinka įtikina, kad jūrų pasaulis nėra nuobodus. Valdymas paprastas — galima judėti vertikaliai ir horizontaliai. Dėl to, jog mūsų valdymui pasiduoda baltasis ryklys, pasikeis ir žaidimo tikslas. E3 parodoje žmonėms buvo siūloma išbandyti tik keletą įvairiausių šio žaidimo misijų: vieni bandė nužudyti vandenyje plaukiojantį gelbėtoją, kiti — sutrukdyti Martinui Walkeriui išgelbėti tris jūrų liūtus. Plaukiant galima panaudoti daug žalos pridarančias įkandimo, uodegos pliekimo, slapto veiksmo ir ryklio žvilgsnio atakas. Beveik visus aplink esančius gyvius galima užpulti. Norint atgauti jėgas, reikia suvalgyti keletą smulkesnių žuvų. Žinoma, jas reikės susimedžioti, nes netoliese nebus parduotuvės arba uosto, kuriame būtų galima jų įsigyti. :)

Demonstracinėje versijoje tenka gintis. Taip. Pasirodo, ir baltasis ryklys nėra visagalis. Mūsų „baltąjį“ personažą bandė užpulti kiti rykliai bei vandens paviršiuje kateriais dreifuojantys žvejai. Uodegos pliekimo ataka gali perlaužti mažesnes valteles į dvi dalis, o įkandimai —nužudyti kitos rūšies ryklius, tad reikia tinkamai suderinti savo atakos strategiją ir pirmyn! Nors žaidimas nėra lengvas, tačiau ypatingo dėmesio reikalauja ir bosų kovos. Kaip tik vienoje iš tokių teks susikauti su „piktuoju“ bosu banginiu.

„Jaws Unleashed“ pasirodys rudenį.





MOTOGP 3

„MotoGP“ neabejotinai pripažįstamas vienu puikiausių motociklų lenktynių žaidimų. Šis žaidimas suteikia jaudulio, o aukščiausio laipsnio režime patiriamas pakankamai didelis adrenalino antplūdis... Žaidėjai savo vairavimo įgūdžius gali išsiugdyti važinėdami gatvėmis. Aukščiausio laipsnio režimas leis išbandyti 16 naujų trasų ir motociklų, pinigų sistemą ir visišką motociklo pritaikymą individualiam vairuotojui. „MotoGP“ įtraukia ir 17 tikrų pasaulio trasų bei galimybę sužinoti savo priešininkų sugebėjimus.

Žaidimas turi licenciją naudoti žinomų motociklininkų pavardes, originalias 2004 metų „MotoGP“ trasas, o naujasis aukščiausio laipsnio režimas įtraukia netgi 16 papildomų trasų. Be to, motociklu galima lakstyti ir tinkle, kur savo jėgas galima išbandyti su kitais žaidėjais. Beje, pastarųjų skaičius gali siekti 16, o patį procesą palaiko „Microsoft Live Service“. „MotoGP 3“ leidžia pasirinkti vieną iš šešių žaidimo režimų: greitas lenktynes, „Grand Prix“ , aukščiausią lygį, laiko varžybas, treniruotes bei žaidimą tinkle. Didžiojoje dalyje šių režimu su tavimi konkuruos dvidešimt kitų motociklininkų, tačiau aukščiausiojo lygio režimo varžybose į kovą su tavimi stoti drįs vos dešimt plieninių žirgų. Smagi naujiena yra ta, jog norintys žaisti kartu su savo draugais, tačiau neturintys Interneto jungties, turi galimybę pasinaudoti „MotoGP 3“ galimybe — žaisti keturiems žaidėjams (pasidalinant ekraną).

Aukščiausiojo lygio režime suteikiama galimybė įsigyti naują motociklą, patobulinti jį ir dalyvauti lenktynėse. Gerinant savo personažo įgūdžius, atsiranda galimybė gauti unikalius atributus ir atskleisti paslėptas trasas, motociklininkus, kodus bei dar daugiau motociklų ir jų priedų. Kalbant apie grafiką, būtina paminėti naujovišką apšvietimą bei pagerintus vizualinius efektus. Ir visa tai 60 kadrų per sekundę greičiu. Smagus ir žaidimo skleidžiamas garsas,– motociklo variklio garsas skamba labai realistiškai.

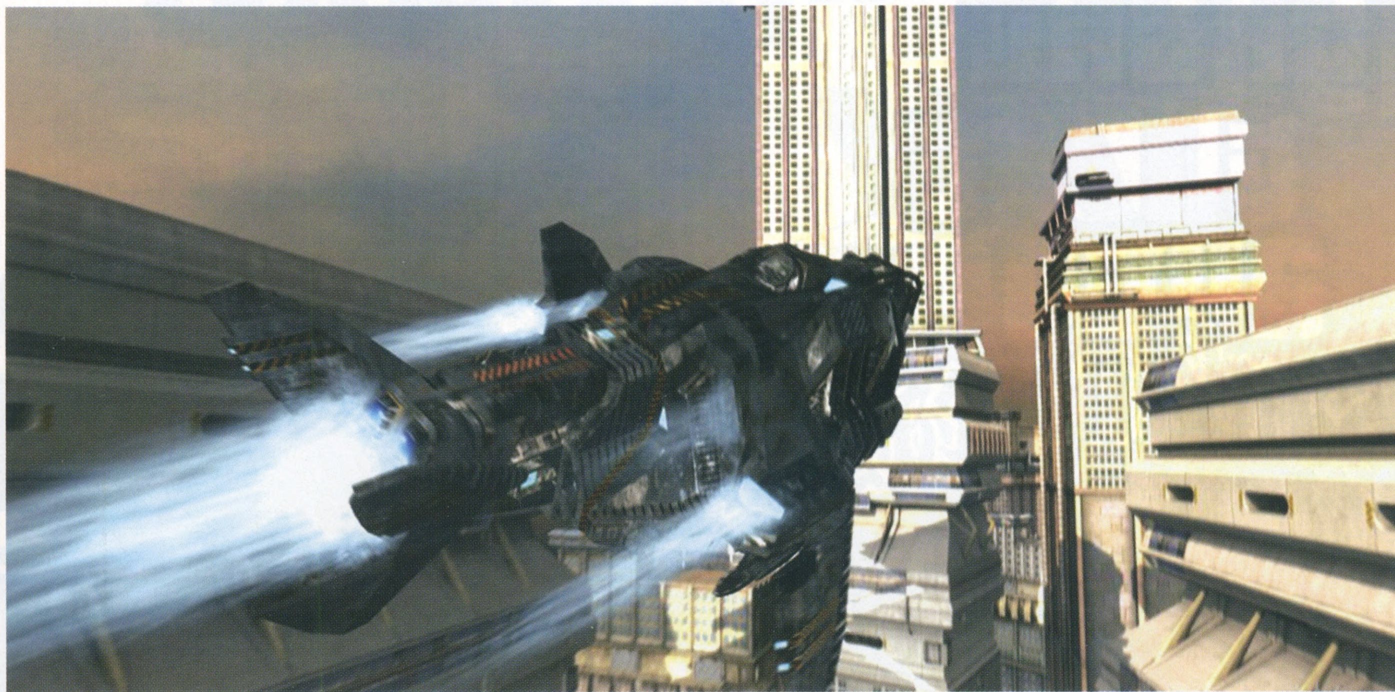
„MotoGP 3“ pasirodys jau rugsėjo mėnesį.





2005 E3 expo

X3: REUNION



Nuo klasika jau tapusio „Elite" pasirodymo, dauguma kompiuterinių žaidimų entuziastų su nekantrumu laukė puikiai išbaigto kosmoso platybių simuliatoriaus. Daugelį naujos kosmoso platybės nuvildavo, tačiau dabar viskas turėtų pasikeisti — „X3: Reunion" turėtų įrodyti, jog bastytis po kosmoso platybes gali būti labai malonu.

Šis žaidimas labai ambicingas. Visų pirma, stebina paklausos ir pasiūlos modelio apsireiškimas, tad jums tereiks sekti norimą gauti informaciją bei darbuotis gėrybių transportavimo sektoriuje. Suktybė — jeigu susprogdinsi vieną iš žaidime esančių stočių, pakils kainos, nes jausis tam tikrų produktų trūkumas. Štai jums ir ekonomika! Arba tiesiog susprogdini visas stotis ir pastatai savąją, tokiu būdu užsitikrindamas monopolio privilegijas.

Taigi galimybė statyti savo stotis dar vis išlikusi. Ir būtina paminėti, jog stotys yra nežmoniškai didelės. Lyginti erdvėlaivį su tokia stotimi — tas pats, kas sugretinti skruzdėlę ir Yao Ming'ą.

Minėti stočių sprogdinimai negalimi su jūsų pirmuoju erdvėlaiviu, tad teks uždirbti pinigus ir įsigyti naujesnių ir galingesnių priemonių. Be to, galima prisijungti prie kitų flotilių arba sukurti savąją — kad ir kaip ten būtų, vienu metu jūsų kontrolei gali paklusti net iki 100 skirtingų laivų. Skirtingų komandų subūrimas (pavyzdžiui, logistikos ir atakos flotilių) leidžia vienu metu kariauti bei dalyvauti kosmoso ekonomikos procesuose ar pasiimti vieną iš laisvesnių erdvėlaivių ir skraidyti po dar neištyrinėtas kosmoso platybes.

Grafikos varikliukas pakankamai efektyvus, tad viskas, pradedant šešėliais ir baigiant stotimis bei laivais, atrodo nepriekaištingai. Žaidėjų akis dar pamalonins ir papildomi šviesos efektai, tad lieka tikėtis, jog gamintojai iki šio žaidimo pasirodymo dienos pasistengs surasti ką nors, kas mus dar labiau nustebintų. Bet kuriuo atveju, X3 žada pasirodyti tik paskutiniame 2005 metų ketvirtyje, tad lieka laukti.

BLITZKRIEG II

Realaus laiko strategijų mėgėjai tuoj pažengs daug toliau — medžių kirtimas, bazės statyba bei armijos kontrolė jau nebe strategijų pagrindas. Daugelis yra dėkingi paskutinio penkerių metų laikmečio kūrėjams, kurie resursų vadybą nustūmė į antrąjį planą, į priekį iškėlę taktiką bei tikrąją strategiją. Kalbant paprasčiau, egzistuoja tokie strateginiai žaidimai, iš karto duodantys didžiules armijas, kurias dažniausiai dar papildomai paremia ir būriai „iš šalies". „Nival Interactive" bei „CDV Software" kaip tik ir ruošia vieną tokių „perliukų", kuriame Antrojo pasaulinio karo tematika persipins su realaus laiko strategija. Kūrėjai patys sumodeliavo pagrindines kovas, tačiau papildomo malonumo galima ieškoti prie vakarų fronto arba net šiaurės Afrikoje.



Vienas svarbiausių šio žaidimo išskirtinumų — beveik tobulai autentiška istorijos linija. Tai reiškia, jog tavo generolams teks atlikti tokias pačias užduotis kaip ir realiems jų prototipams, apie kuriuos šiuo metu rašo daugelis istorijos vadovėlių. Šaunu ir tai, jog žaidimas bus dvigubai ilgesnis už savo pirmtaką — 86 skirtingos misijos, kurias galima žaisti vokiečių, amerikiečių, britų ir rusų pusėse. Labai svarbu įgauti patirties, o tai įmanoma tik žaidžiant misiją po misijos. Kiekvienam generolui paklus viena iš 17 specifinių transporto priemonių, o už gautą patirtį žaidimas jus apdovanos dar ir papildomomis premijomis.

Be to, „Blitzkrieg II" ratus suks visiškai naujas 3D variklis, kurio stipriosios pusės pasirodys pačiame kovos įkarštyje. Visi žaidimo elementai — mašinos, žmonės, pastatai ir t.t. — atitiks aukščiausios 3D klasės standartą, tačiau smagiausia tai, jog visus juos galima sugriauti. Taigi, jeigu sumąstei savo komandą nusiųsti į priedangą šalia kokio nors pastato, gali tekti tuoj koreguoti pačią strategiją, nes priešininkų tankai pervažiuos visus jiems kliudančius medžius ir pastatus... Kol lauke liks tik tavo kariai, o tada jau — Bum!

„Blitzkrieg II" išlaiko viską, ko jame buvo galima tikėtis, bei papildomai prideda daugybę puikių papildymų. Daugiau priemonių, visiškai nauja grafika, neiškraipyta istorija bei papildoma enciklopedija — visa tai pasirodys kartu su „Blitzkrieg II" šių metų rugsėjį.

grand theft auto
San Andreas™









„GANGAI“ PRIEŠ SAVO VALIĄ

ŽAIDIMO DOSJE	
„Grand Theft Auto: San Andreas“	
www.rockstargames.com/sanandreas	
KŪRĖJAS:	„Rockstar North“
LEIDĖJAS:	„Rockstar Games“
DATA:	2005-06-10
ŽANRAS:	veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.4 GHz
RAM:	256 MB
Video:	64 MB
HDD:	3 GB

NPC

Štai taip vieną gražų rytą pasaulį išvydo ilgai lauktas žaidimas. Aš puikiai supratau ir pateisinau save, kai kamavausi, laukdamas tokių žaidimų, kaip „Doom III“, „Half-Life 2“ ar „World of Warcraft“. Tačiau iš kur tas nekantrumas laukiant „GTA: San Andreas“, juk jis visas jau įveiktas prieš daug laiko... Tiesa, ant PS2...

Tai štai... Buvo labai neramu ir baisu, kas ištiks „juodčkį“ CJ sudėtingos transformacijos metu. Turiu gerą naujieną, gerbiamieji! Neatsitiko nieko blogo, ir tai, leiskite pastebėti, jau yra gerai. Pasakysiu dar daugiau, tyliai ir į ausį (prieš skaitydami toliau, greitai pažadat niekam nesakyt):

Deramai pasiruošus, galima bandyti teigti, kad PC GTA:SA daugeliu parametru „daro“ PS2 versiją.



„Jei „mentas“ atkišą į skarmalus suvyniotą „dūrą“ ir „triochlina“ tau, kad šiuo ginklu tu ką tik „nulenkei“ jų „čiuvaką“, kuris buvo geras pareigūnas, manyk, kad tavo „subinė“ jau parduota. Anksčiau ar vėliau kiekvienas juodas „Gangsta“ turi įveikti šį etapą. „Juodčkis“ mūsuose yra „juodčkis“ ir „juodčkiu“ liks amžinai. Na, žinoma, jei esi profesorius ar vietinės mokyklos mokytojas, tu gali kovoti už savo teises ir pastatyti baltuosius ant keturių. Bet jei bent kartą tave „paėmė“ su „puška“ užantyje ar tiesiog parkelyje stumdant žolę, tavo teisės užmirštamos visiems laikams. Minia — tiek juoda, tiek balta — mėgsta, kai po eilinio reido ant gatvės lieka gulėti „nigeris“, narkotikų prekeivis ir „ farų“ žudikas. Mano atveju, vamzdį man pakišo juodas „mentas“ — tai žemino. Tačiau būtent šis įvykis pavertė mane tuo, kuo tapau. Nešvarūs ir šlapi, „mentų“ pavesti darbai atvėrė man akis, kuo gyvena miestai, kas yra įsivaizduojamoji valdžia ir kas yra tikroji. Kas yra teisė ir teisingumas ir kas, galų gale, yra galia... Taigi, jei kada nors tau į kišenę įgrūs patranką, kuri pykštelėjo „mentą“... Nesakyk, kad šaudei ne tu, tiesiog elkis taip, kaip bus liepta... Ir lauk...“.

Carl Johnson
„Gangsta's Guide for Dummies“
Pirmas skyrius
„Santykiai su teisėsauga“
Psl. 12, antra pastraipa.



KAIP JUODA TAPO BALTA IR... ATVIRKŠČIAI

GTA:SA — tai kompiuterinių žaidimų Inis ir Jianis (čia ne latvių vardai, o toks azijietiškas kultūrinis – religinis motyvas). Visas žaidimas, kurį juo aspektą bepaliestume, yra balansavimas tarp juodo ir balto, tarp gėrio ir blogio. Įdomiausia yra tai, kad tokios sąvokos, kaip gėris ir blogis, žaidime neegzistuoja, kadangi viskas, kas yra gerai, GTA yra blogai, ir atvirkščiai. Sakyčiau, kalbu gan sudėtingai, bet pažaidę patys pamatysite, kaip talentingai nutrinamos visos ribos tarp to, kas mūsų vaizduotėje yra gerai ir blogai. GTA:SA pasaulis — tai kažkas panašaus į kreivą veidrodį... Maža to, kad jis atvirkščias, jis dar ir ganėtinai juokingas. Stovint ir spoksant į kreivą veidrodį, baisiausia yra tai, kad tu puikiai suvoki, kad panašumų tarp tavęs ir Mikės Pūkuotuko veidrodyje yra O (kai kuriais atvejais minimumas :-)), tačiau vis tiek tiki tuo, ką matai, ir juokiesi, kad ir kaip tai būtų kvaila... Iš savęs.

Em... Ach taip.. Tai štai, GTA: SA veikia panašiu principu. Žaidime mes elgsimės panašiai, nelygu kokios asmenybės esame. Bus pralietas nekaltas kraujas, bus nubausti neteisieji, o ir teisingieji kartu su jais. Viskas bus daroma taip, kaip numatyta, nes mes tapsime „gangais“. „Gangais“ prieš savo valią.

Paseksiu jau, ko gero, daug kartų girdėtą pasakaitę. Gal ir galima būtų jos išvengti, bet kad jau pasitaikė proga... Pagrindinis žaidimo veikėjas Karlas Džonsonas (tai yra Tu) grįžta iš tremties į savo gimtąjį rajoną. Už praeities darbelius turėjęs palikti miestą, Karlas grįžta ne iš



ilgesio. Neaiškiomis aplinkybėmis žūsta jo motina, ir jis grįžta atiduoti deramos pagarbos, tačiau, kaip ir realiame pasaulyje, žaidime yra veikėjai, kurie iš svetimos bėdos tiesiog pasipelno. Šį kartą tai korumpuoti šunsnukiai, rajono policininkai. Pareigūnai Tenpenis ir Maklaskis, „prikerpa" Sidžey uodegą, pakišdami jam ginklą, kuriuo ką tik buvo nušautas policininkas. Žinant Karlo praeitį, tampa aišku, kad teisme niekas jo pasakojimu netikės, ir apskritai pasiseks, jei Karlas pasieks teismą, o nebus nukautas „sulaikymo metu". Jaunuolis greitai supranta situaciją, ir laikinas grįžimas aplankyti motinos užsitęsia. Prasideda kova už būvį, kuri perauga į karą dėl valdžios. Ką šiame reikale veiksi tu? Ogi nieko ypatingo. Tiesiog simuliuosi „gango" gyvenimą. Iki pačių mažiausių smulkmenų...



„Tikras „gangas" turi atrodyti prašmatniai. Pamiršk idiotiškus filmus apie „nigerius", geriančius kokteilį pietų „centrale", „nusipūtęs" „juodčkis" su vamzdžiu rankoj gal ir paliks įspūdį „Hot Dogų" kepėjui, bet tikrai nepatrauks gatvinių dėmesio. O būtent gatviniai ir yra ta juoda darbo masė, kuri lies kraują už tavo „babkes". Tikras „gangas" turi būt solidus. Reikalinga kūno masė ir įtikinamas snukis, kad visiem būtų aišku, kad tu pavojingas ir be patrankos. Reikalingos geros „šmotkės" iš „Zip" ar „Victim", o ne skudurai iš „Binco". „Pričesonas" turi būt paskutinės mados (žr. muzikinius video klipus). Taip pat reikalus gelbėja „Ray Bahn" ant akių ir „Rolex" ant rankos. Auksas ant kaklo — privalumas. Ir dar... Nesvarbu, kad aplinkiniai „ čiuvakai" dievina „Cluckin Bell" — valgyk salotas, nes gebėjimas greitai bėgti, pravers kiekvienam „gangui". Ir tai ne bailumo požymis. Tiesiog skolininkus reikia vaikytis... Ir spardyti...".

Carl Johnson
„Gangsta's Guide for Dummies"
Pirmas skyrius
„Gangsta rūpinasi savimi— mitas ar tikrovė?"
Psl. 24, penkta pastraipa.

SIMSAI ŽIŪRI Į KREIVĄ VEIDRODĮ

GTA SA — tai savotiškas simsų Inis (arba Janis). Žodžiu, priešingybė, kurioje glūdi truputis to paties. Šį kartą mūsų valdomas personažas dar labiau gali priartėti prie mūsų, ko nedarė nei Tomis Verseti, nei tylenis iš GTA III. Karlu Džonsonu reikia rūpintis kaip kokiu simsu. Žaisdamas turėsi jį vesti pavalgyti, „kabinti" mergas, eiti sportuoti, kirptis ir rengtis. Visi šie aspektai dailiai įpinti į misijas, o vėliau palikti likimo valiai, tad galutinis rezultatas priklausys tik nuo žaidėjo.

Turiu pastebėti, kad tai yra puiki savybė, nes kiekvienas personažas yra daug mielesnis, kai tu jį susikuri pats. Aišku, smagu įsijausti į mokslininką – komandosą ir, sutinkant pažįstamus, sakyti, jog esi Gordonas Frymanas, tačiau Karlas Džonsonas įsijaus į tave, o taip yra kur kas smagiau.



„Kai reikia šlamančių, (o jų reikia visada) nesibodėk jokios veiklos. Tikras „gangas" nestabdys ir, jei reikia „babkių" naujam „Glock'ui", pavairuos ir taksą. O koks skirtumas: vairavimas —malonumas, kuras — buvusio savininko, „babkės" — į kišenę, o ir naudingų „ožkučių" kelionėse gali sutikti. Be to, gerėja orientacija mieste, kas svarbu besivaikant skolingus žąsinus...".

Carl Johnson
„Gangsta's Guide for Dummies"
Antras skyrius
„Gangsta duobėj sėdi lygiai 2 minutes"
Psl. 69, pirma pastraipa.

VEIKLOS KRYPTYS

Naujos kartos GTA žaidimai garsėja papildomų misijų rinkiniais. GTA SA šioje sferoje pralenkia abi prieš tai buvusias dalis kartu sudėjus. Čia kapeikas galima daryti iš visko — pradedant tradiciškomis taksi, policijos, gaisrinės ar greitosios pagalbos misijomis, baigiant gatvės lenktynėmis, rajonų karais, investicijomis ar elementariausiomis loterijomis. Taip pat vietiniame bare gali žaisti pulą, galynėtis su „meksikonais" „Low Rider" varžybose, lošti kazino ir t.t.

Niekur nedingo ir piniginės premijos už atliktus pavojingus triukus, tik dabar galimybių dar daugiau. Visų pirma dėl ženkliai padi-







dėjusio žaidimo ploto, antra dėl atsiradusių papildomų transporto priemonių. Pasipildė ir motociklų arsenalas, atsirado dviračiai bei specialiai jiems pastatytos rampos ar kalnų trasos.

Aišku, vėlesniuose žaidimo etapuose bus mokami pinigai ir už misijas, ypač „užsakomojo" pobūdžio.



„Respect, Man. Būtent taip turi sveikinti tave žmonės, jei tu esi „Gangas". Pagarba. Va kas verčia juodą pasaulį suktis. „Gangas" privalo gerbti... Na, „gangą" privalo gerbti visi. Ir kai aš sakau visi, aš turiu omeny visus. Jei nebus pagarbos, nebus ir reikalų. Yra pasauly vis tik „verchų", kurie mano, kad galia yra įvaryta baimė. Nesąmonė. Tik ne mūsų mieste... baimė gali sulaikyti minią, bet nesulaikys vieno „apsipūtusio" ir todėl išsigandusio „šestiorkės", kuris ims ir paleis kulką tau į tarpuakį. Daug bosų taip ir baigė. Visų pirma — pagarba. Jei tave gerbs, hm... Tada gali ir pagąsdinti".

Carl Johnson
„Gangsta's Guide for Dummies"
Pirmas skyrius
„Santykiai su šeštais (ir kitais visokiais)"
Psl. 28, trečia pastraipa

RESPECT ++
Būtent toks apdovanojimas laukia žaidėjo už pirmą atliktą misijų rinkinį (kuris, tiesą pasakius, yra didesnis, nei norėtųsi). Grįžęs namo, Karlas kaunasi dėl įtakos ir pagarbos. Tai šiek tiek pristabdo žaidimą, mat dėl pinigų trūkumo žmogus negali nei apsirengti, nei apsipirkti, nei įsigyti įrangos. Tai netgi gali atbaidyti nuo GTA: SA, mat pirmosios žaidimo zonos yra getai — nešvarūs ir nykūs, sudarantys klaidingą įspūdį, kad GTA: SA grafika nepatobulėjo. Tiesą pasakius, toks startas mane šiek tiek pribloškė, tačiau užbėgdamas įvykiams už akių, pranešu, kad pasikankinti verta, ir netrukus prieš jūsų akis atsivers puikūs GTA: SA gamtovaizdžiai ir tikrai stulbinančios misijos.

„Respect" lygis pats savaime ypač aktualus žaidimo pradžioje, mat būtent jis atrakina naujas siužetines misijas bei apibrėžia žmonių, kuriems galite vadovauti, kiekį. „Respect" lygis pakeliamas, vykdant rajonines misijas, tačiau šiek tiek jį kilstelti galima ir naikinant kitų grupuočių karius ar tiesiog keliant sumaištį mieste. Vis tik pradžioje teks būti pasiuntinuku, o vėliau pagarbą galėsi užsitarnauti ir aktyviai spūsčiodamas AK-47 gaiduką.



„Vieną dieną būtinai atsiras „ožys", kuris žinos per daug ir tave pakiš. Gali imtis visų saugumo priemonių, bet toks „ožys" ar „stukačiokas" vis tiek atsiras. Tai neatsiejama „Gango" gyvenimo dalis. Žodžiu, taip atsitiks, tik šiaip „Gangus" „duria" kartą metuose, o kietus „Gangus" — kartą gyvenime. Kietas „Gangas" moka talentingai atkeršyti, ir kalbos apie tą kerštą neslopsta šimtą metų, maždaug tiek jų užtenka, kad ramiai pabaigtum savo dienas. Bet prieš keršijant būtina vėl atsistoti ant kojų, nes kai kažkas „duria" „ Gangą", „gangas" netenka visko... Belieka trauktis į kaimą, gąsdint kaimiečių... Ir laukt...".

Carl Johnson
„Gangsta's Guide for Dummies"
Tryliktas skyrius „Kritiniai gyvenimo etapai"
Psl. 216, antra pastraipa.

LAISVĖ
GTA: SA, galima sakyti, prasideda ne nuo to momento, kai Karlas atvyksta namo, o tada, kai keletas šunsnukių jį išduoda. Būtent tada Karlas supranta, kad savam rajone jis išgyvens lygiai tiek laiko, kiek jo reikia, kad kulka ištaškytų jo smegenis. Taigi jis ir Tu bėgsite iš miesto.

San Andreas, kaip žinia, yra labiau valstija nei miestas. Šioje valstijoje yra viskas, kas ir turėtų būti: trys stamboki miestai, keletas mažų miestelių, šiek tiek padrikos pramonės, kelios fermos, upės, ežerai, kalnas, miškas ir nacionalinis parkas. Taip pat yra dykuma, kanjonai, marios, užtvankos, milžiniškos autostrados ir... Na, manau, tu mane supratai...

Grafiškai bet kuri kita žaidimo dalis, jei tik tai ne startinė lokacija Los Santos, atrodo prašmatniai. Nežiūrint į tai, kad visas žaidimas „susuktas" iš pažiūros ant to paties variklиuko, gali jis daug daugiau. Antra vertus, didesnis lokacijų pasirinkimas įgalino kūrėjus įtikinamai perteikti oro sąlygas. Sakykim, tas pats nešvarusis Los Santos yra nuolatos kamuojamas tvankaus karščio. Žaisdamas taip ir jauti, kaip sunku Karlui kvėpuoti. Nuo nešvaraus pasenusio asfalto kyla garai, o žiūrint į toli, kelias raibuliuoja, sakyčiau, netgi pernelyg realistiškai. Nykios Los Santos spalvos ir skurdi augalija tik pastiprina kamuojančio karščio pojūčius, o prasidėjus audrai, ir taip baisūs rajonai tampa tiesiog košmariški. Tarp geto namų siaučia dulkių sūkuriai, nešiojantys šiukšles ir atliekas... Net lietaus vanduo atrodo nešvarus. Visai kitaip blogi orai atrodo San Fiero. San Fiero — leng-



vai pramonei ir komercijai skirtas plotas, tad jame daugiau aukštų pastatų ir tvarkingų gatvių. Audros metu šį miestelį tiesiog perdengia lietaus siena, kuri pasakiškai dera su begale šio miesto šviesų. Tačiau didžiausia San Fiero pažiba — rūkas, sumodeliuotas taip įtaigiai, kad nejučia imi važiuoti itin lėtai.

Las Venturas — priešingybė viskam. Gaivus kurortinis miestelis, kuriame karštis atrodo malonus, ir žaisdamas, sakytum, jauti į nugarą dvelkiantį vėjelį (ypač jei žaidžiant už nugaros stovi ventiliatorius). Šis miestas kimšte prikimštas kazino ir viešbučių, tad gražiausiai atrodo naktį, lyja čia nestipriai ir retai, o gaila... Juk kurortiniame mieste apstu prašmatnių sportinių automobilių, ir smagiausia juos vairuot tik ką po lietaus.

Užmiesčiai taip pat pribloškia savo didybe. Niekad nesitikėjau, kad žaidžiant GTA galima taip smagiai draskytis žvyrkeliais ar išties tankiais miškais. Beje, užmiesčiuose padidėja greitis, kadangi keliaujame arba tuščiais kaimo keliais arba plačiais „autobanais", tad bent jau man susidarė įspūdis, kad ženkliai padidėja ir „draw distance" rodiklis. Tai yra maloni staigmena, kadangi užmiestyje detalių ne ką nemažiau nei mieste. Dar keli malonūs grafiniai aspektai yra daug turtingesnė ir įtikinamesnė laiko kaita, tiesiog pasakiškai atrodantys automobiliai ir specialūs efektai tarp kurių yra ir „motion blur".

O smagiausia yra tai, kad žaidžiant galingu kompiuteriu, žaidimas sugeba laiku ir tiksliai atkartoti labai ilgus atstumus, beveik nepasitaiko „duobių", kurių buvo apstu GTA:VC ir GTA:III PC versijose.

Be abejonės, šokiruoja ir krovimo langų išnykimas, o juk mes kalbame apie žaidimą tris, o gal net ir daugiau kartų (kažkas juokavo, kad 12) didesnį už GTA: VC. Tik dabar mes galime pajusti, kas yra tikra veiksmų laisvė. Sakai, galėjome ir anksčiau?



Neeee... Tai, ką mes laikėme veiksmų laisve (savarankiškas misijų pasirinkimas, laisvas klajojimas po miestą, galimybės nuskriausti bet ką ir t.t.), dabar atrodo tiesiog natūralus dalykas. Dabar aš jau supratau, kad tikra laisvė — tai 15 minučių lėkti užmiesčiu apžergus gargaliuojantį „Freeway", laisvė — tai nardyti tarp kanjonų, pilotuojant vienvietį sportinį lėktuvą, laisvė — tai ką tik nuvarytu reaktyviniu lėktuvu pakilti į 2 kilometrų aukštį ir paskui, iš jo išlipus, kelias minutes mėgautis laisvu kritimu, o p a m a č i u s miesto šviesas, išskleisti parašiutą ir nusileisti tiesiai ant savo namo slenksčio. Štai kas yra laisvė, gerbiamieji... Ir GTA: SA tau tai garantuoja!



„Gangas ir muzika... heh amžina tema, bent jau mūsų kvartale. Na taip, visi mano, kad jei esi „juodčkis", turi klausyti ... „hopą". Žodžiu, aš savo gyvenimą su muzika susiejau kitaip. Niekam neįdomu, ko „gangas" klausosi savo „chatoj", bet prie žmonių turi groti kažką, ką tu pažįsti, arba dar geriau tą, ką iškėlei į žvaigždes. Mano atveju — tai „gaidžiukas" OJ Loc — visiškas „mudyla", bet... Labai norėjo būti „gangsta" „Rap" korifėjum. Reikalas susitvarkė labai paprastai: „užlenkiau" porą konkurentų, „nukaliau" gerą „pliažinę" aparatūrą ir vieno rimto reperio rimų knygą. Tiesą pasakius, OJ Lock taip ir liko „gaidžiuku", bet jo „muzoną" gerbė liaudis. Jam iškilus, liaudis gerbė ir mane, nes visi žinojo, kas stovi už mažojo OJ. Nauda? Kvartalas mane dievina. Kodėl? Todėl, kad kiekvieno „negro" svajonė — turėt kaimyną, kuris darytų „muzoną" ir būtų „po masiniu" „respektu". Savo rajonui aš tokį daviau. Todėl aš — Dievas...".

Carl Johnson „Gangsta's Guide for Dummies" Aštuntas skyrius „Kodėl „gangsta" padeda kitiems?" Psl. 154, pirma pastraipa.



GROK, SUSIMILDAMAS, GROK

Viena iš priežasčių, kodėl dievinu GTA seriją, yra radijas. Viena stipriausių žaidimo dalių, kuri ne tik kuria puikią nuotaiką, bet ir prailgina žaidimo buvimo kietajame diske trukmę. Nagi... Kaip puiku ką tik „nukaltu" pikapu nulėkti į pajūrį ir, leidžiantis saulei, atsilošti krėsle bei mėgauti K-Jah West. Arba spyriu į dantis „ikalbėjus" vietinį baikerį, laikinai pasiskolinti jo „Freeway" ir prisiminti senus gerus laikus, važinėjant po kanjonus ir klausantis K-DST.

GTA: SA radijas, kad ir kaip būtų keista, pasiūlo daug platesnį ir įvairesnį muzikos pasirinkimą, nei visos Lietuvos radijo stotys kartu sudėjus. Ką gi, jei nepatikėjai trumpai, supažindinsiu su repertuaru:

Playback (klasikinis Hip-Hop'as) – „Public Enemy", „Gang Starr", „Masta Ace" ir kt.

K Rose (country) — Jerry Reed, „Statler Brothers", Eddie Rabbit ir kt.

Bounce FM (Funk) — „Zapp", „Fatback", „Maze" ir kt.

K DST (klasikinis rokas) — „Kiss", Joe Cocker, David Bowie ir kt.

Radio Los Santos (modernus Hip-Hop) — 2Pac, „Cypress Hill", Ice Cube, Dr. Dre ir kt.

Radio X (alternatyvinė muzika) — „Depeche Mode", „Danzig" (ou Mother!), „Soundgarden", Ozzy Osbourne ir kt.

CSR (Soul) — „Soul II Soul", Boby Brown, Guy ir kt.

Master Sounds (Groovie :-)) — James Brown, The JB's, Lyn Collins ir kt.

K Jah West (Dub/reggae) — „Blood Sisters", „Black Uhuru", „Pliers" ir kt.

SFUR (House) — „The Todd Terry Project", Maurice, „Fallout" ir kt.

WCTR (Pezalai) — Radijas tiesiog kalba... Tu klausai...

TRS FM (Ha?) — Tavo Radijo Stotis FM. Taip, taip, žaidime numatyta galimybė susikelti savo MP3 bylas ir susikurti nuosavą radiją. Tiesa, San Andreas pasilieka teisę transliuoti reklamą jūsų radijo laidų metu.

Kiti žaidimo garsai taip pat verti pagyrų. Specialieji efektai (sprogimai, šūvių garsai ir t.t.) įgavo daugiau erdviškumo, be to, jie skiriasi priklausomai nuo atstumo, todėl skamba šiek tiek realiau. Automobilių variklių darbas taip pat kiek „patiunintas", vairuojant kai kuriuos jų, išjungiamas net ir radijas :-).

Tiek pats Karlas, tiek praeiviai turi daug didesnę kalbos dovaną nei ankstesnieji veikėjai, atsirado galimybė užmegzti mini dialogus su visai atsitiktiniais praeiviais. Na, tie dialogai susideda iš dviejų frazių, bet paklausyti verta. Žaidimo įgarsinimas išties profesionalus, puikiai padirbėta su intonacijomis, emocijomis ir dialektais. Sakyčiau, žavinga.

O ir nekeista, kad žeriu čia liaupses... Pabandykite spėti, kas įgarsino pareigūną Ten Penny.



„Jei nori būti „gangas", privalai žinoti, kad negali prisirišti prie nieko. Negali prisirišti prie pinigų, „chatos", „ratų" ar „mažulės". Vienintelė išimtis yra šeima, tačiau manosios nebeliko anksčiau, nei aš supratau gyvenimo esmę. Žodžiu, prieraišumas žudo „gangus", kaip „torčiokus" heroinas, nes vieną dieną kažko netekęs, tiesiog „nušoksi" nuo proto. Tikri „gangai" nuo proto „nešokinėja", jie tiesiog „pasiderina" naują vamzdį ir eina siekt naujų materialių vertybių. Tačiau čia yra vienas bet...

Nebūsi tikras „Gangas", kol apie tave nesklandys legendos, tad pilkai rajono masei turi demonstruoti savo prieraišumą prašmatnumui. „Gangą" turi lydėt jo daiktai, kad liaudis turėtų peno „bazarui". Tipo „O matei naują CJ'aus PCJ–600? Vakar jis vienetais juo pralėkė per negyvų Balas galvas". Tikrą „Gangą" turi lydėti ir palyginimas „tipo" „CJ dvi berretos" arba „CJ granata subinėj". Tokie triukai pakelia statusą ir „respektą", o ką tai reiškia „Gangui", manau, aiškint nereikia. Todėl prie" šmutkių" neprisirišam, bet esant progai darom „pakazuchą". Ir kuo jos daugiau, to geriau...".

Carl Johnson
„Gangsta's Guide for Dummies"
Ketvirtas skyrius „Gangsta ir šmotkės"
Psl. 88, trečia pastraipa.



DAR ŠIS TAS...

Visumoje GTA: SA yra lyg ir tas pats senas geras GTA tik smarkiai padidintas. Tačiau atsirado ir dar keletas dalykėlių, kuriuos užtenka paminėti keliais sakiniais. Personažo vystymas dabar labiau panašus į paprastutę RPG sistemą. Maistas ir sportas atsakingas už kūno lavinimą, tuo tarpu, šaudydamas ar vairuodamas, Karlas įgauna patirties ir daro mažiau klaidų. Vairavimo įgūdžiai bendri visiems automobiliams, tačiau yra dviračių transporto priemonių ir lėktuvų pilotavimo įgūdžiai, kurie lavinami atskirai. Ginklai lavinami pagal tipus „pistol", SMG, „Assault rifle" ir t.t. Kuo ilgiau vieną ginklo tipą naudosi, tuo taikliau šaudys CJ. Pasiekęs „Hitman" lygį, Karlas tampa to ginklo ekspertu, ir... nesustabdoma žudymo mašina.

Atsirado ir daugiau nekilnojamo turto. Dalis jų tiesiog atstoja išsisaugojimo taškus, dalis atrakina misijas arba iškart pradeda nešti pelną. Beje, pinigus galima išleisti ir kitaip, pavyzdžiui, „tiuninant" savo automobilį. Vien tik ši naujiena jau yra oho Ho!

Beje, GTA: SA daug daugiau interaktyvių vietovių, kurias galima aplankyti. Prie jau buvusių „Fast Food" tinklų ir striptizo klubų prisijungė parduotuvės, loterijų centrai, kazino, lošimo automatų salonai, restoranai, naktiniai klubai, „Pub'ai", pakelės užeigos ir t.t. Visur galima užeiti ir pasiautėti. Švaistantis pistoletu ar dalyvaujant mini žaidimuose („pool'as", šokiai ir t.t.).

Beje, miestai žaidime išties milžiniški, tad daugelį vietų rasti bus išties painu, tačiau žaidime, kaip visada, yra labai patogus žemėlapis, su nuolat atsinaujinančiomis nuorodomis. Na, o įsigiję originalų žaidimą, piliečiai kartu su juo dėžutėje ras milžinišką San Andreas planą ir pasakiško grožio spalvotą knygą „Grand Theft Auto: San Andreas. City Guides. Los Santos • San Fiero • Las Venturas". PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,5**
Labiau vertinu ne pirmą žaidimo įspūdį, kurį susidariau jau seniai, o PC versijos įpakavimą ir dovanas dėžutėje. Pasaka!	
GRAFIKA	**9,6**
Daug prašmatniau nei ankstesni GTA. Daug mažiau seriją lydinčių klaidų.	
VALDYMAS	**9,6**
Labai patogus (kai kuriuos mygtukus būtina perkonfigūruoti). Be pultelio kiek streikuoja vairavimo dalis, tačiau visa kita tiesiog liuks.	
GARSAS	**9,9**
Kiekvienam pagal skonį ir poreikius. Aš už „Radio X".	
SIUŽETAS	**9,2**
Kad pilnai suprasti, kas vyksta, būtina įsijungti titrus. Pasirodo afro amerikiečiai turi bent 20 anglų kalbos dialektų, o kur dar meksikiečiai, azijiečiai ir kt. Šiaip istorija tikrai smagi, turi sąsajų su kitais serijos žaidimais.	
Ką gi. Žaidimo transformaciją galime laikyti vykusia. Šios vasaros ir visų metų „Action" žanro perliukas ir, ko gero, čempionas. Hm... Kūrėjai tą žinojo... Tiesiog užmeskite akį į skelbimų lentas Los Santos, ir sužinosit, ką „Rockstar" galvoja apie „True Crime" :-).	**GALUTINIS 9.8**

REVIEW CLUB

ŽAIDIMŲ MĖNUO

Paliekame „gangus" šaudytis bei pjautis tarpusavyje ir žiūrime, kokius dar žaidimus spėjome surankioti šį mėnesį. Vėlgi jų nėra daug, mat didžioji liūto dalis teko, be abejo, temai, tačiau keletas įdomių darbų yra. Pirmiausia tai — kariniai-taktiniai žaidimai, kurie tiesiog dievinami JAV (užtat jų tiek daug ir prikepta). Turime net du darbus: vieną visiškai naują karinių pajėgų taktinę šaudyklę, o kitą — jau ir pas mus populiarios specialiųjų policijos pajėgų serijos tęsinį.

Kitas duetas — įtempti trileriai. Kūrėjai tikrai norėtų, kad šiuos jų darbus pavadintume siaubo žaidimais. Ypač to siekė šaltų bangų skalaujamo laivo kūrėjai – ne veltui juk jie prikišo zombių ir juos saugančių karių, tačiau, kaip minėjau, gavosi tik gana įtemptas trileris. Beje, visai nedaug truko, kad antrasis darbas nepatektų į žurnalo puslapius, nes tik pamačius ir pradėjus žaisti, lengvai galima „nurašyti" kaip neaiškią žaidimo Psi-Ops parodiją, mėginančią paeksperimentuoti psichinėmis žmogaus galiomis, tačiau žaidimas tikrai vertas dėmesio.

Na o klasikoje keliaujame toli į praeitį ir pasakojame apie patį pirmą realaus laiko strategijos žaidimą. Po kovų kopose strategijų pasaulis tapo visai kitoks.

Po trijų metų pertraukos pagaliau galima vėl drąsiai žengti į kovos lauką.



SVARBIAUSIAS GINKLAS — ŽMOGAUS VALIA

ŽAIDIMO DOSJE	
„Close Combat: First To Fight"	
www.firsttofight.com	
KŪRĖJAS:	„Destineer"
LEIDĖJAS:	„Gathering"
DATA:	2005-04-29
ŽANRAS:	taktinis FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1,3 GHz (rek. 2,0 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	32 MB (rek. 64 MB)
HDD:	2,8 GB

NUOMONĖ

Žaidimui pergalingai pavyksta atkurti tikrovišką taktinę šaudyklę, tačiau nesijaudinkite, žaidimas nėra perdėm tikroviškas. Tai šiek tiek trikdo, mat žaidimas yra sukurtas pagal tikrą karių treniruočių programą, tačiau kalbant kaip apie video žaidimą, mane tai džiugina. Aš noriu smagiai pažaisti ir būtent tai First to Fight suteikia: adrenalino kupiną intensyvų veiksmą.

Matt Litten, „Bonus Stage"

PRIEŠ KURĮ laiką aprašiau „Full Spectrum Warrior" — taktinę šaudyklę, kuri buvo sukurta pagal JAV armijos vadovybės užsakymą ir naudojama šios šalies kariuomenėje apmokymo tikslais. Dabar turime kitą, analogišką produktą — „Close Combat: First To Fight", kurį ruošiant, dalyvavo daugiau nei keturiasdešimt tikrų Jūrų Pėstininkų korpuso karių. Tarp jų buvo ir eiliniai, ir pulkininkai, taip pat kovotojai, neseniai „su šviežiais" įspūdžiais grįžę iš Irako bei Afganistano.

RAW

2006 metais Beirute tvyro labai nestabili padėtis. Ir nors premjeras visomis išgalėmis stengiasi palaikyti tvarką, bent patenkinamą ekonomiką, šen bei ten išnyrančios teroristų grupuotės smarkiai trikdo vietinių gyventojų ramybę. Vidinių jėgų nepakanka, ir valdžios vyras paprašo pagalbos NATO bei JAV. Teroristai, nujausdami, kad reikalai krypsta ne jų naudai, suaktyvėja. Būtent tokiu sudėtingu momentu į šalį įvedamos NATO bei JAV ginkluotosios pajėgos. Kaitintis po kaitria saule nėra kada — situacija neleidžia atsipalaiduoti. Jūs — jūrų pajėgų kapralas, patikimas karys, kuriam teks atlikti užduotis neramiose vietose. Veikti turėsite ne vienas, didvyrių – vienišių laikai baigėsi. Petys į petį su jumis prieš teroristų kulkas stos dar trys to paties dalinio kariai.

> SUSIŠAUDYMO PROCESAS REALIZUOTAS NEBLOGAI, PRIEŠAI GANA GUDRŪS

Karinėms užduotims vieno žaidėjo režimu skirtos viso labo šešios misijos, padalintos į smulkesnes dalis, tačiau visas žaidimas pakankamai trumpas (Ypatingai, jei greit įvaldysite taktiką arba turite įgimtą taktiko talentą). Kooperavimo režimas gali pasirodyti kur kas patrauklesnis...

Standartinės užduotys: išvalyti vietovę, išlaisvinti įkaitus, sunaikinti teroristų grupuotės lyderius. Žinoma, nereiškia, kad viena užduotis bus kaip du vandens lašai panaši į kitą — kiekviena misija privers paprakaituoti. Savo pavaldiniams galite įsakinėti, ir jie paklus, bet tai nebus aklas paklusnumas, nepaisant to, kad tai — armija, kur „įsakymai neaptarinėjami, o vykdomi". Jei liepsite jiems pridengti ugnimi, kariai pirmiausia apšaudys priešo pozicijas, o paskui ugnimi atsilieps į bet kokį priešo šūvį.

Labai svarbu saugoti savo žmones — niekam nereikalingas vadas, per kiekvieną užduotį prarandantis pusę komandos. O jei kurį karį pasiųsite pirmyn, patys saugiai tūnodami už užtvaros ir ugnimi jį pridengdami, gali būti, kad greit jūsų komandos narių kiekis sumažės. Dažnai į išskirtines pavojingesnes misijas geriau prievadinsim — žmogaus valia ar kovinė dvasia — taip nepagadinsim. Kartais gausesnes priešo pajėgas galima priversti bėgti vien netikėtai apėjus jas iš šonų. Ir išties, kaip priešas gali žinoti, kad jūsų tik keli? O gal visas pulkas?

Išvis susišaudymo procesas realizuotas neblogai, priešai gana gudrūs, išskyrus kelis momen-

BŪRELIUI JŪS GALITE NURODYTI BĖGTI Į KONKREČIĄ POZICIJĄ, GINTI NURODYTĄ KRYPTĮ ARBA PRIDENGTI JUS

šakyje brautis pačiam (juk tam ir žaidžiame, ar ne?). Būreliui jūs galite nurodyti bėgti į konkrečią poziciją, ginti nurodytą kryptį artus. Gerai išlaikytas žaidimo sudėtingumas: pradžioje, kol priprasite, misijos pasirodys gana lengvos, viduryje jos pasiekia nor-



Close Combat serija

Žaidimas „Close Combat: First to Fight" yra vienintelis nukrypęs nuo ilgametės serijos. „Close Combat" – tai strateginių karinių žaidimų serija, prasidėjusi dar 1996-ais metais ir nusitęsianti į ateitį. Pats pirmasis „Close Combat" žaidimas pasakojo apie amerikiečių išsilaipinimą ir pirmąsias misijas Antrame pasauliniame kare ir veikė „turn based" sistema. Po metų pasirodžiusi antroji serija „A Bridge Too Far" toliau tęsia Antrojo pasaulinio tematiką ir atkuria operacijos Marketgarden įvykius. Trečioji serija keliauja į Rusiją. Pavadinimas „The Russian Front" aiškiai nurodo apie ką sukasi veiksmas. Toliau sekė „Battle of the Bulge", kuriame priešiškos pusės kovojo viename iš svarbiausių Antrojo pasaulinio Bulge mūšių. Paskutinė „Close Combat" serija pasirodė 2000-aisiais. "Invasion Normandy" jau buvo realaus laiko strategija, kurios mechanika lengviau leido vadovauti Antrojo pasaulinio mūšiams. Na o po ilgokos pertraukos, šiais metais žada pasirodyti jau trimatė "Close Combat" serijos strategija "Red Phoenix".



malų sudėtingumą, o į galą išvis tampa jūsų įgūdžių, taiklumo bei reakcijos patikrinimu. Naudinga, kai saviškiai nukreipia priešo dėmesį, tada daug lengviau atsirasti nepastebėtam ir susidoroti su nekenčiamais teroristais. Be to, kompiuteriniai sąjungininkai šau-

ba pridengti jus. Aišku, neapsieinama be tradicinės patalpų užėmimo taktikos „frag & secure" — kai pirmiausia į patalpą įsviedžiama granata, o tik po to ten pat suguža visa jūsų komanda. Tokiu atveju derėtų neužmiršti, kad atvėrus duris granatos metimui, nesunkiai krūtine galite „susisemti" seriją iš automato. Susidūrus su priešo šarvuotąja karine technika, jos granatomis nereiks užmėtyti, geriau nukreipti taikiklį į ją ir iššaukti pagalbinę ugnį, kitaip — apiberti bombomis. Analogiškai padėti gali tankai, snaiperiai, granatsvaidžiai ir t.t.

Ginklai ir taktika imami iš realių elitinių dalinių, kurie per 96 valandas pajėgūs sudalyvauti bet kuriame pasaulio taške. Garsioji RTFA sistema (Ready–Team–Fire–Assist) nurodo, kaip turi būti ginkluoti kareiviai, kaip judėti įveikiant laiptus, sankryžas ir t.t. Viskas tam pačiam tikslui — maksimaliai pridengti ginklo brolius.

„Svarbiausias ginklas — žmogaus valia",— sako žaidimo gamintojai ir skiria psichologinei dedamajai papildomo dėmesio. Kaip



do gana taikliai, tuo palengvindami jūsų užduotį. Nebūtina visus kareivius laikyti kaip avis vienoje vietoje. Galite vienam įsakyti pridengti, kitam saugoti visai kitą kryptį ir t.t.

įvyksta tik kontroliniuose taškuose, kurie nelabai toli vienas nuo kito. Žinoma, kuo toliau nueisite, tuo ilgesni tie tarpai pasirodys. Komandas būriui duosite, paspaudę dešinį pelės mygtuką. Tak-



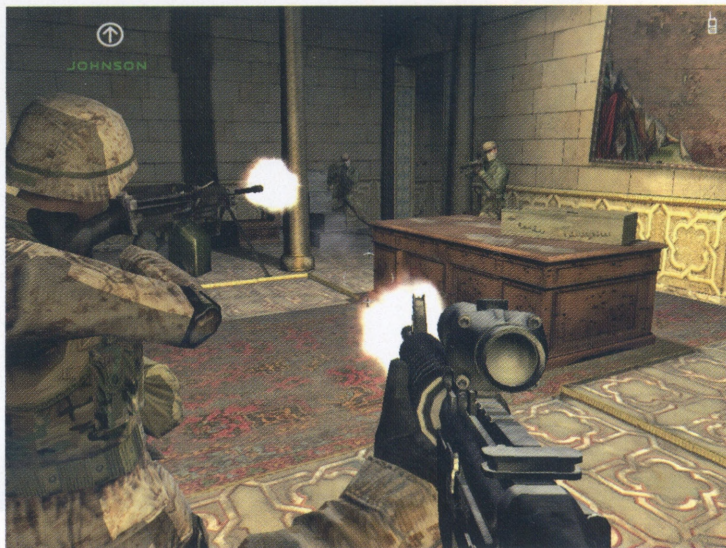
IŠVALYTI VIETOVĘ, IŠLAISVINTI ĮKAITUS, SUNAIKINTI TERORISTŲ GRUPUOTĖS LYDERIUS

Kompiuterinis protas kartais sužiba ir teigiamai, ir neigiamai. Jūsų pavaldinys gali išgelbėti jums gyvybę, nušaudamas jūsų nepastebėtą priešą, tačiau taip pat sėkmingai gali leistis apšaudomas priešų. Visų žinoma problema, kai saviškiai užstoja praėjimą „Close Combat: First To Fight", kartais išsprendžiama tiesiog stebinančiai lengvai — galima pereiti kiaurai žmones! Matyt, tiesa, kad genialumas slypi paprastume. Nesakau, kad tokie dalykai nutinka nuolat, tačiau pasitaiko.

Panašiai ir kompiuterio modeliuotas arabiškas teroristo protas. Vienoje situacijoje priešas, slypintis tamsoje, vos užfiksuoja šūvį, nedelsdamas į jį atsako, labai sėkmingai gali naudotis priedanga, pasitraukti, kai tai jam naudinga, tačiau kitoje — atkakliai vorele eina į tą patį tašką, nepaisydamas, kad jo karius, kaip viščiukus rudenį, kulkomis „skaičiuoja" šauniojo ketvertuko narys.

Žaidimo meniu yra mygtukas „įrašyti"", tačiau nereikia juo pernelyg džiaugtis, vis dėlto įrašai

tinės šaudyklės žanras įneša pataisas valdymui: naudojant sprintą, šaudyti negalima, gulint neįmanoma žvilgčioti iš už kampo. Yra net šaudymo režimai: vienetinis, serijomis. Maksimalų pleškinimą leidžia tik atimtas iš priešo rusiškas AK-74.



Grafika atrodo gana neblogai, tačiau tokio interaktyvumo, kaip matėme „Doom 3" ar Half-Life2", nebus. Detalūs ginklai, geri efektai (seniai matytas salto po šūvio granatsvaidžiu po kojomis). Kartais galime išvysti keistokus šešėlius ant sienų, kai, tuo tarpu, lygioje vietoje jie visiškai normalūs. Aplinka pasižymi detalumu: pilna visokių smulkmenų, net musės zyzia.

Musės zyzia — tai gerai, nes šiaip garsas, kaip jau įprasta, nusileidžia kitoms žaidimo dalims. Dialogai nėra įsimenantys, bet garso atlikimo kokybė gera, muzikinės temos parinktos pagal vietovės specifiką.

Valdymo aspektu „Close Combat: First To Fight" yra paprastesnis nei „Full Spectrum Warrior", kas svarbu, jei žaidėjai (nepamirškime, kas užsakė ir kam skirtas žaidimas) ne itin sumanūs. Žaidimas, adresuotas kariškiams, ir naudojamas jų tobulinimui, negali būti labai prastas, tačiau armijos vadovybei vis dėlto patarčiau rinktis „Full Spectrum Warrior" :). PC



PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	8,2
Gražu, teroristai, „teisingas" reikalas	
GRAFIKA	7,6
Džiugina smulkmenos	
GARSAS	7,0
Daugiau jausmo, vaidybos :)	
VALDYMAS	7,0
Perkandamas nesunkiai	
ĮDOMUMAS	7,3
Kartais geriau saviškius nukišti kuo toliau	
Jau įprasta schema veikiantis gan stiprus vidutiniokas.	GALUTINIS 7.4

SPECIALŪS GINKLAI IR TAKTIKOS



Žaidimo dosje

„SWAT 4“	
www.swat4.com	
Kūrėjas:	„Irrational Games“
Leidėjas:	„VU Games“
Data:	2005-04-08
Žanras:	taktinis FPS

Reikalavimai sistemai

CPU:	1,2 GHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB
HDD:	2 GB

Nuomonė

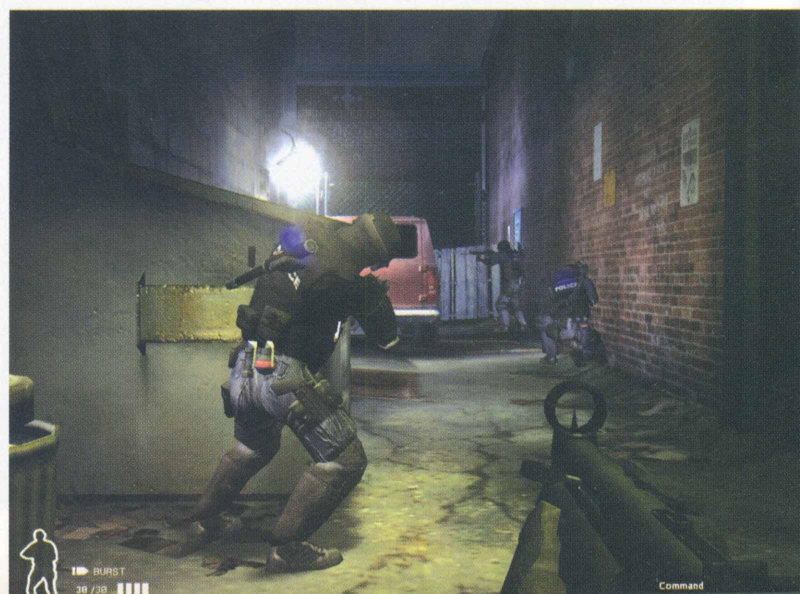
Džiaugiuosi, kad „Sierra“ teisingai išpildė „taktinės šaudyklės“ žarną su SWAT 4. Tikroviškas žaidimas pateikia puikios dramos ir veiksmo. Tai, ką darote, įtakoja rezultatus. Ar naudosite mirtiną, ar ne mirtiną jėgą, ar išdėstysite žmones teisingose vietose tinkamu laiku. Tikroviškumo lygis išties puikus ir šiam žanrui suteikia nepakartojamo žavumo.

Sean Gibson,
„Gaming Illustrated“

BŪTENT taip šifruojasi raidės žaidimo pavadinime. Pasirodžius trečiajai taktinės šaudyklės daliai dar 1999 metų pabaigoje, mes su dideliu nekantrumu blaškėmės ir ieškojome, kur įsigyti šį žaidimą. Ir viskas, ko tikėjomės, viskas, ko laukėm, ten buvo. „SWAT 3“ pasirodė ypač gerai: nestandartinis „gameplay'us“, nuoseklumo ir darbštumo reikalaujančios misijos, gera grafika, galų gale, pats žaidėjo vaidmuo, lyg Holivudo filmuose aukštino šį žaidimą mūsų širdyse. Ir tai pastebėjo daugelis, na, beveik visi, Internete jis taip pat buvo įvertintas tikrai neblogai. Tačiau, laikui bėgant, žaidimai atsibo ta, „išsisemia“, nusidėvi ir taip atsiranda noras, slaptas fantazavimas apie šedevro tęsinį, kuris, kaip ir jo pirmtakas, paveldėtų visas gerąsias jo savybes, išmestų blogąsias ir, žinoma, pagimdytų dar ką nors naują, neregėtą ir nematytą, kas mus tiesiog priverstų įsimylėti... Ar „SWAT 4“ atitinka tokio tęsinio vaidmenį? Ar išties jis toks šaunus, kaip norėtume?

DIESELL

Visų pirma, žaidėjai, kurie jau turėjo rankose praeitą, trečiąją „SWA-T'o“ dalį, pastebės, jog pagrindinė žaidimo idėja nė velnio niekuo nepasikeitė. Ar tai gerai? Atsakau — žinoma. O ką čia keisti? Mes juk kiečiausi Amerikos policininkai, veikiantys susidarius tik ypatingom situacijom, tokiom kaip įkaitų išlaisvinimas (čia jų bus visur), pavojingai ginkluotų banditų neutralizavimas (taip pat bus visur :)) ir panašiai. Mes vis dar būsim būrio lyderiais, kurie duos įvairiausius įsakymus likusiems komandos nariams. Taip pat raportuosime bazei, kokia čia pas mus situacija, kiek suėmėm blogiukų, kiek



įkaitų radom ir t.t. Netgi panašų meniu būriui paruošti rasime. Taigi, tik įsijungę žaidimą, tikrai pajusime, kad jau čia kažkada buvome. Aišku, tai liečia tik tuos, kas yra ištikimi šio žaidimo gerbėjai ar bent jau buvo žaidę trečiąją dalį. O naujokam belieka viską papasakoti iš pradžių.

VISŲ NUSIKALTĖLIŲ SUIMTI TIKRAI NEIŠEIS, O YPAČ VĖLESNĖSE MISIJOSE

Specialus iškvietimas. „Food Wall" restoranas. Tikėtina, jog jo savininkas Lian Niu viduje turi šiokią tokią, įstatymų griežtai draudžiamą ginklų gamyklėlę. Aišku, jis ginkluotas, jis pavojingas ir dar ne vienas, civilių taip pat yra. Taigi šturmuoti yra kviečiami ne kas kiti, bet mes — SWAT'ai. Užduotis nėra iš sunkiausiųjų, patalpos nėra didelės, mums reikia tiesiog greitai ir ryžtingai „prašukuoti" visas patalpas, numesti tam tikru laiku tam tikroje vietoje pora „Smoke" ir „Flash" granatų ir suimti reikiamus asmenis. Žinoma, ne visada jie leidžiasi taip lengvai suimami, tada reikia panaudoti dujų balionėlį, bet jei ir tai nepadės, na ką gi,— kraštutinumai turi būti neutralizuoti, „pavaišinant" taikinį švinu. Aišku, sakytumėt, kam čia su jais žaisti? Mes tiesiog juos ištratinsim, ir viskas bus tvarkoj.

Deja, ne, kad pereitume misiją, turime surinkti tam tikrą kiekį taškų. Nušovę taikinį, jų paprasčiausiai negausime — viskas labai paprasta. Visų nusikaltėlių suimti tikrai neišeis, o ypač vėlesnėse misijose. Tai, be abejo, atsispindės mūsų surinktuose taškuose, kai baigsime misiją. Vieniem seksis geriau, kitiem — blogiau — pergyventi tikrai nereiks, nes tam yra skirtas sudėtingumo lygio pasirinkimas, kuris ir nurodys reikiamą taškų kiekį.

Pagrindiniame žaidimo režime rasime 14 misijų, kurių nesies kokia nors bendra istorija,— mes tiesiog gauname įvairiausius iškvietimus ir juos įvykdome. Žinoma, kad nebūtų taip monotoniška, prieš kiekvieną užduotį gausime pilnus situacijos aprašymus, nusikaltėlių ir civilių/įkaitų sąrašus

14 MISIJŲ JAU NEBEATRODYS TAIP MAŽAI, KAIP KAD ANKSČIAU

ir t.t. Pradėsime, kaip visada, nuo treniruočių, kurios išties yra pravarčios tiek naujokams, tiek jau susipažinusiems su „SWAT" žaidimo ankstesnėmis serijomis. Išmoksim naudotis įvairiausiais ginklais, granatomis, valdyti savo likusius keturis komandos narius, kurie bus suskirstyti į dvi grupes — mėlynuosius ir raudonuosius. Tai mums, skirtingai nei trečiojoje dalyje, suteiks didesnę laisvę,



manipuliuojant savo komanda. Na, kad ir pavyzdžiui, kambarys ar patalpa, kurią turime patikrinti, turi du įėjimus. Jei veršimės per vienas duris, taikiniai gali lengvai pabėgti per kitas, kad to išvengtumėm mes galime tiesiog priešais antrąsias duris pastatyti kokią nors savo komandą pabėgėlių sutiktuvėm.

Gal jums ir pasirodė, kad 14 misijų nėra daug. Pradžioje gal ir manysite taip pat, bet vėliau, kai prasidės išties „smagios" misijos, kai gausite milžiniškus pastatus, kai bus neaišku, kur kas yra, kur taikiniai jau nebebus ginkluoti eiliniais pistoletais, o galingų kalibrų automatais, ir kai atliekant vieną misiją reiks pavargti, na, išties nemažai kartų, — tai 14 misijų jau nebeatrodys taip mažai, kaip kad anksčiau.

Kaip ir kiekviename žaidime, čia egzistuoja tam tikra ginklų įvairovė, tačiau jų nerasime LABAI daug. Ir nereikia, nes tai neatspindėtų realybės. Na, visgi, išskyrus eilinius „shotgun'us" ir automatus, čia bus gan neįprastų ginklų. Tarkim, kad ir toks visai įdomus pavyzdys — dažasvaidžio automatas, užtaisytas pipiriniais šaratais, taikinių nenužudys, bet tikrai sutrikdys :).

Pabaigoje aptarsime žaidimo apipavidalinimą. Grafika atrodo neblogai. Apšvietimo efektai, „bump'o" tekstūros ir visas ganėtinai smulkus detalumas leidžia akiai mėgautis gražiu ir neįkyriu vaizdu. Garsas taip pat nieko įkyraus nesiūlo, dėl to prieš įsijungiat žaidimą nereiks paleidinėti „Winamp'o" :). Muzikos nebus daug, nes ji paprasčiausiai nedera prie tokio stiliaus žaidimų.

Jei ir nesate šio serialo fanas ar nemėgstate taktinių šaudyklių, pabandyti vis tiek verta (bent jau demonstracinę versiją). O „kabliukui" atsiradus, įtemptas ir intriguojantis žaidimo veiksmas tikrai bus garantuotas, jei ne pirmose žaidimo lygiuose, tai vėlesniuosiuose. PC



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8,4**
Seni prisiminimai užplūdo, o viskas atrodo kur kas gražiau...	
GRAFIKA	**8,5**
Iš tikro tikėjausi blogesnės, bet kai pamačiau, tikrai nustebau.	
SIUŽETAS	**7,2**
„Rimto" siužeto čia nėra, tiesiog žmonės moka gražiai papasakoti laukiamą misiją, o tai mus ir sudomina.	
GARSAS	**7,9**
Tyla čia tinka, juk reikia susikaupti.	
VALDYMAS	**7,8**
Eilinis valdymas, reikia tik priprasti. Nors pradžioj buvo tikrai keblu...	

Kam patiko trečioji dalis, pirkit ketvirtąją, nė neabejodami. O kas nežaidėt, pradžioj pabandykit demonstracinę versiją.

GALUTINIS 8.1

100%

GERIAUSIOS MELODIJOS

Top 20

1	Yva- Paukštelis	YVAPAU
2	Yva- Berniukams	YVABERN
3	Ž. Žvagulis- Faina	ZVAGFAJN
4	O-Zone- Dragostea Din Tei	DRAGOS2
5	Ž. Žvagulis- Alaus nėra danguje	ZVAGALA
6	Akon- Lonely	ALKLONELY
7	Schnappi- Schnappi das kleine Krokodil	SHNAP
8	Serioga- Ciomyj BUMER	SERBUM
9	Linas ir Simona- Albino laiškas	LINASALB
10	Cisco Kid su emilija- Snapis – mažas kroko	SNAPKROK
11	Black Eyed Peas- Lets Get It Started	ITSTART
12	Bumer- Soundtrack	BUMER
13	Linas ir Simona su T. Beard- I love you	LINASLOV
14	Laura- Little by little	LAULIT
15	BRIGADA-BUMER remix- TV	BRIGBUM
16	Funky- Mne nenravitsa dodz	FUNKMNE
17	Global Dj's- The Sound Of San Francisco	GLOBALDJ
18	Rytis Cicinas- Lietaus dukra	CICLIET
19	M. Mikutavičius- Ar mylėsi tu mane?	MIKARM
20	Titanic- TV	TITANIC

Rock!!!

Rammstein- Amerika	AMERIKA
Linkin Park- Numb	NUMB
Pink Floyd- High Hopes	HIGHHOP
Marilyn Manson- Mobscene	MOBSCEN
Rolling Stones- Satisfaction	SATISF
Linkin Park- Runaway	LINKRUN
Him- The Funeral Of Hearts	THEFUNE
Metallica- St. Anger	STANGER
Limp Bizkit- Eat You Alive	EATYOU
The Rasmus- In My Life	INMYLIFE
AC/DC- Thunderstruck	THUNDER
Iron Maiden- Wildest Dreams	DREAMS
Nirvana- You Know You're Right	YRIGHT
Marilyn Manson- This Is The New Shit	NEWSHIT

Pop

Arash- Boro Boro	BOROBOR
Ruslana Lyzhichko- Wild Dances	WILDAN
ATB- Ecstasy	ATBECTA
Queen- We will rock you	ROCKYOU
Britney Spears- Everytime	EVTIBR
Gunther ft Samantha Fox- Touch Me	TOUCMEG
Haiducii- Dragostea Din Tei	DRAGOS
Kill Bill, Vol 1- Bang Bang	BANGBA
O-Zone- Despre Tine	DESPRE
Prodigy- Firestarter	FIRSTA
Denzel- Pump it up	DENPUM
Depeche Mode- Enjoy The Silence 04	ENJOYSIL
Scooter- Jigga Jigga!	JIGGA
O-Zone- Fiesta De La Noche	ZONFIEST
Robbie Williams- Angels	ANGELS
Boney M- Daddy Cool	DADDYC
Robbie Williams- Sexed Up	SEXED
Britney Spears- Do something	DOSOMET
Kylie Minogue- I Believe In You	KYLIEUN
Eric Prydz- Call On Me	CALLONME
Destiny's Child- Soldier	SSOOLLD
D-12- My Band	MYBAND
Omnitel- PANTERA	OMNI
Snatch- Golden Brown - TV	GOBRO
Destinys Child- Loose My Breath	DESLOOS
Scooter- Shake That	SCOOTCH
Maroon5- Harder To Breathe	HARDERT
Bob Marley- Sunshine reggae	BOBMSUN
Carlsberg dainelė	CARLSBERG
Gwen Stefani- Rich Girl	RICHGI
Jennifer Lopez- Step Into My World	STEPINTO
Police alarm	PSIRENA

Rock!!!

Reamonn- Star	STARR
Linkin Park- Papercut	PAPCUT
The Rasmus- In the shadow	RMS

HipHop/RnB

Black Eyed Peas- Dont Phunk With My Heart	PHUNKWI
Eminem- Mockingbird	MOCKEMI
Jay Z and Linkin Park- Numb/Encore	NENCORE
50 Cent feat. Olivia- Candy Shop	CANDY50
Black Eyed Peas- Hey Mama	HEYMAMA
Snoop Dogg & J. Timberlake- Signs	SNOSIGNS
Eminem- Business	BUSINESS
Eminem- Just Lose It	JUSLOSI
Kylie Minogue- Come Into My World	COMEIN
Eminem- Cleaning Out My Closet	CLOSET
Dr. Dre ft Snoop Dogg- Still D.R.E.	STILLDRE
Run Dmc- It's Tricky	TRICKY
50 Cent- In Da Club	INDACLU
D-12- My Band	MYBAND
Missy Elliott- 4PEOPLE	4PEOPLE
Busta Rhymes - I Know What You Want	IKNOWW
50 Cent and G-Unit- If I Cant	IFICANT
Eminem ft. Dido- Stan	STAN
50 Cent- 21 Questions	QUEST
50 Cent- Life Is On The Line	LIFEIS
50 Cent- P.I.M.P.	PIMP
Beyonce Knowles ft Sean Paul- Baby Boy	BABYBOY
Eminem- Mockingbird	MOCKEMI
One T- The Magic Key	THEMAGI
Gorillaz- Feel Good Inc	FELLGOO

TV/Filmai

Star Wars	STARWARS
Ogis ir tarakonai- TV	OGIS
My Bandyto Gangsterito	MBGANG
Groove Armada- Sex And The City	SEXCITY
Mission impossible	MI
Čiunga čianga	CHIUNGA
Benny Hill- TV	BENNYH
Mortal Kombat	MORTAL
The Simpsons	SIMPSONS
TV serialas Sopranai	SOPRANAI

Naujausios melodijos

Mokinukės- Žydintys sapnai	MOKZYD
Mango- In the shadows	MANGINT
B'Avarija- Lietuvaitė nuodeminga	BAVLIETN
50 Cent- Just A Lil Bit	JUSTALIL
Natalie Imbruglia- Shiver	SHIVER
2 Pac- California Love	CLOVE
Infernal- From Paris to Berlin	PARTOBE
Shakira- La Tortura	LATOR
Schnappi - Ein Lama in Yokohama	YOKOHAMA
Infernal- Keen On Disco	KEENON
Foo Fighters- Best of you	BESTOFU
Backstreet Boys- Incomplete	INCOMPL
Helena Paparizou- My Number One	MYNUMB
Vanilla Ninja- Cool Vibes	CVIBES
Tom Jones- Sexbomb	SEXBOMB
Weezer- Beverly Hills	BEVHILLS
Ž. Žvagulis- Beprotis	ZVAGBEP
Ž. Žvagulis su Geltona- Ir nieko daugiau	ZVAGIRN
Ž. Žvagulis- Itališka dainelė	ZVAGITAL
Ž. Žvagulis- Lietuvuo Jau Banana	ZVAGLIETB
Ž. Žvagulis- Pasaulis didžiulis kabakas	ZVAGPDK
Ž. Žvagulis- Savi krantai	ZVAGSAVI
Ž. Žvagulis- Zemaitiu smuklie	ZVAGZEMS

Rusiškos melodijos

Valerij Meladze- Sto shagov nazad	STOSHAG
Nu pogodi	NUPOGODI
Mumij Trol- Delfiny	MUMIDEL
Laima Vaikule- Vernisaz	LAIMAVE
Cheburashka- TV	CHEBURASHKA
Liube- Davaj za	DAVAJ
Bremenskije muzikanti- Bjaki-Buki	BJAKIBUKI
Liube- Ne valiai duraka amerika	NVDA
Leningrad- www	LENW
Iraklij Pirchalava- London-Parizh	LONDPAR
Leningrad- Raspizdziai	LENRAS
Ivanushki International- Tucy	IVANTU
Serdiucka- Horoso	HOROSO
Tatu- Not Gonna Get Us	NOTGONNA
Zuky- Jogurty	ZUKJOG
Liube- Kombat	LIUBEK
Iraklij- Kapli absenta	KAPLI
Zemfira- Progulka	PROGULKA

Kaip atsisiųsti POLIFONINĘ melodiją: 2 Lt.

Rašyk žinutę: **PC SUPER DRAGOS2**
Nusiųsk draugui: **PC SUPER DRAGOS2 370699XXXXX** Siųsk numeriu: **1352** WAP

Nokia: visiems naujiems telefonams. **Samsung:** D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100, SGH-Z107. **Siemens:** A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. **Sony Ericsson:** K500i, K700, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200, Z600.

Kaip atsisiųsti MONO melodiją: 2 Lt.

Rašyk žinutę: **PC M DRAGOS2**
Nusiųsk draugui: **PC M DRAGOS2 370699XXXXX** Siųsk numeriu: **1352**

Nokia: visiems naujiems telefonams. **Samsung:** C100. **Sony Ericsson:** T100, T230, T300, T310, T610, Z200, Z600.

Electronic/Dance

Mr Vain Recall- Culture Beat	MRVAIN2
Snap- Rhythm Is A Dancer	RHYTHMD
Chemical Brothers- Galvanize	GALVANI
Scooter- Ramp	RAMP
Bomfunk Mc's- Freestyler	FREESTYLER
Underdog Project- Summer Jam 2003	SUMJAM
David Guetta- Just for one day	JUSTFOR
In-Grid- In-Tango	INTANGO
Scooter- Jigga Jigga!	JIGGA
Kylie Minogue- Come Into My World	COMEIN
Scooter- Weekend	WEEKEND
Röyksopp- Eple	EPLE
Panjabi Mc- Jogi	JOGI
Benny Benassi- Satisfaction	SATBEN
Scooter- Maria (I Like It Loud)	MARIAL
Moloko- Forever More	FMORE
Aqua- Barbie Girl	BARBIE
Missy Elliott- 4PEOPLE	4PEOPLE
ATB- Let U Go	LETUGO
Scooter- Shake That	SCOOTCH

Lietuviškos melodijos

Inculto- Jei labai nori	INNORI
Funky- Baby	FUNKYBA
Žas- Mandarinai	ZASMAND
Mokinukės- Vasaros ilgiuos	MOKVAS
Geltona- Apie meilæ	GELTAPIE
Delfinai- Sukasi žemė	DELFSU
Kastaneda- Super hitas	KASTSU
Hoksila- Pasaulis graŽus	HOKPAS
Mango- Raskila	MANGRA
Hoksila & B.J. Fighters- Rastaman	HOKRAST
In Culto- Suk suk ratelį	INCSUK
Taja- Angelas baltas	TAJANG
Žas- Palanga močiučių	PALANG
Vestuvinis maršas	VESTMAR
Mokinukės- Pažadai	MOKPAZ
Delfinai- Neišeik	DELFNE
In culto- BOOGALOO	INCBOOG
Luka- Super mergina	LUKASU
Žas- Mes laimėsim	LAIMESIM
Pirmas balius- 1000 Žingsneliu	PIRMBAL3
Dragon Ball- Dan dan	DRAGDAN
M. Mikutavičius- 3 Milijonai	TRYSM
Mokinukės su SEL- Vėjas	MOKSELVE
Mango- Tavęs prašau	MANPRA
B'Avarija- Daina mylimajai	BAVDAIN
Liaudies daina- Viens du trys graži Lietuva	VDUTRYS
Žas- Po stikliuką	POSTIK
Atlanta- tu mano klaida	ATLANTU
Mango- Alyvos	MANGAL
Išjunk šviesą ir Tinta- Draugams bare	TINTDRA
Mia feat T-Nes- Nešk mane	MIANESB
Žas- Žalias pasas	ZASZAL
Linas ir Simona- Whats happend to your..	LINSIM
Amberlife- Another day	AMBANOTH
Andre- Mes negalim	ANDRMES
Lietuvos himnas	LHIMNAS
Funky- Lietaus lašai	FUNKLIET
Skamp- Runaway	SKAMPRUN
Gegutės kukavimas	GEGUTE

LOVE

PO2266

Sex? Yes No

SOW30

Kaip atsisiųsti judantį paveiksliuką:

Rašyk žinutę: **PC A LOVE**
Nusiųsk draugui:
PC A LOVE 370699XXXXX
Siųsk numeriu: **1350** WAP

SOLGLIS · FREEZE POLICE · POLICE2 · VAMPIRA · VAMPIRA · ELECTRO · WALKTEE · BUGS1 · KITTYCAT · PLASTIC1 · SMOKING

Dar daugiau judančių paveiksliukų:

Vyras su labai dideliu gaidižiu - **COCK**
Kelnėse besisukantis bananas - **MB54**
Vaikščiojantys dantys - **WALKTEE**
Deganti kaukolė - **FIRESKULL1**
"Fuck you" rodymo procesas - **USUCK**
Skrendanti karvė - **COWCOPTER**
Breiką šokantis vaikinas - **APIXEL32**
Begemotas "darantis" mokykla - **FSCHOOL**
Kaukolės prisitaikymas - evoliucija - **EVO**
Rūkantis spermotozoidas - **SMOKING**
Sexy panele and "kieto" automobilio - **MB02**
Panelė -Žaibuose - **MB41**
Nusirenginėjanti panelė - **MB07**
Panele šokanti striptizą tamsoje - **MB47**
švenčiančios karvės - **PARTYCOW**
Verkiantis šuniukas - **PUPPYMISS**

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Motorola:** A1000, A835, A920, A925, E1000, E398, V525, V975, V980. **Samsung:** C100, C100, D500, E700, E710, P400, P510, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, X100. **Siemens:** A60, C60, C62, C65, CV65, CX65, S65, SK65, SL55, ST55, ST55 (Version 2), ST60, Sx1. **Sony Ericsson:** K500i, K700, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T290i, T300, T310, T610, T630.

5 Lt.

MEILeS TESTAS

Ar jūs tinkate vienas kitam... Meilės testas padės tau įsitikinti, kad tu pasirinkai teisingai!

Rašyk Žinutę: **PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas**
Pvz.: **PC LOVE adomas ugne**
Siųsk numeriu: **1352** 2 Lt.

KALKULIATORIUS SEKS

Karštas ir intriguojantis seks kalkuliatorius pades tau apsispręsti kur ir kokia poza...

Rašyk žinutę: **PC SEX tavo vardas ir draugo vardas**
Pvz.: **PC SEX laimis jurga**
Siųsk numeriu: **1352** 2 Lt.

SMS FLIRTAS

Dalyvauk SMS flirto žaidime ir susirask daug draugų, galbūt net savo antrąją pusę. Čia užsimezga romanai, pažintys, draugystės! Čia geriausias vakarelis mieste!

Rašyk žinutę: **PC FLIRTAS**
Siųsk numeriu: **1351**
Sek tolimesnius nurodymus. 1 Lt.

WAP

WAP ir GPRS veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 (išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO) tinkluose.

Įsitikink, kad tavo telefone nustatyti WAP parametrai! Atsisiųsk WAP parametrus iš savo operatoriaus! ši žinutė automatiškai padės sukonfigūruoti nustatymus Nokia ir Sony-Ericsson telefonams.

Kaip atsisiųsti WAP parametrus: 2 Lt.

Rašyk žinutę: **GPRSWAP**
Siųsk numeriu: **1352**
Išsaugok atsiųstus parametrus.

ŽAIDIMŲ ZONA

Block breaker delux
Kodas: **BBD**

Motorola: C650, E1000, V180, V220, V300, V500,V525, V600. **Nokia:** 3100, 3200, 3220, 3300, 510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6310i, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. **Siemens:** C60, CX65, CX70, M65, Mc60, S55, M65, SL55, Sx1. **Sony Ericsson:** F500, K500i, K700, S700i.

Rayman(R) 3
Kodas: **RAYMAN3**

Motorola: C650, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V600. **Nokia:** 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610i, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage. **Sony Ericsson:** F500, K500i, K700, T610, T630, V800, Z1010, Z600

Cop Man 3D
Kodas: **COPMAN3D**

Motorola: C650, V220, V300, V500, V600. **Nokia:** 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage. **Sony Ericsson:** K700, P800, P900, P910, S700i, T630, Z1010.

Tetris
Kodas: **TETRIS**

Motorola: C650, E1000, T720, T720, V180, V220, V300, V500, V525, V600. **Nokia:** 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6680, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650. **Samsung:** D500, E700, E710, SGH-E330, SGH-Z107, SGH-Z300, SGH-500. **Siemens:** C65, CX65, M65, MC60, S55. **Sony Ericsson:** F500, K500i, k508i, K700, K750i, T610, T630, V800, Z1010, Z600.

iTanx
Kodas: **ITANX**

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6610i, 6800, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650. **Siemens:** C60, Mc60, S55.

Worms
Kodas: **WORMS**

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage. **Siemens:** SX1. **Sony Ericsson:** F500, K500i, K700, S700i, V800, Z1010.

Puzzle Mania II
Kodas: **PMANIA2**

Motorola: C650, V300, V500, V525, V600. **Nokia:** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140, 6020, 6100, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650, 8910i , N-Gage, N-Gage. **Samsung:** D500, E700, E710, SGH-Z300, SGH-500. **Siemens:** C65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65. **Sony Ericsson:** F500, K500i, K700, S700i, T610, T630, V800, Z1010.

Atomic Boulder 2
Kodas: **BOULDER2**

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650. **Sony Ericsson:** P800.

Mobile Rally
Kodas: **MOBRAL**

Motorola: V300, V500, V525, V600. **Nokia:** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 8910i, N-Gage, N-Gage. **Siemens:** S55, SL55. **Sony Ericsson:** K500i, K700, T610, T630, Z1010, Z600.

Kaip atsisiųsti Žaidimą:

Rašyk žinutę: **PC JAVA WORMS**
Išsiųsk ją du kartus
Siųsk numeriu: **1350** WAP 10 Lt.



ŠLAPIAS SIAUBAS

NESLĖPSIU, jog „Cold Fear“ žaidimo pastaruoju metu labai laukiau. Tačiau laukimo valandos nebuvo tokios jaudinančios, kaip laukiant „World of Warcraft“ ar „Prince of Persia: Worrior Within“ — tai buvo labiau nerimastingas laikotarpis, kurio metu Interneto platybėse sklandė įvairiausios abejonės: ar „Ubisoft“ išpildys savo pažadus paleisti į pasaulį tikrai įspūdingą ir ilgai įsimenantį siaubo žaidimą?

Žaidimo dosje	
„Cold Fear“	
www.coldfeargame.com	
Kūrėjas:	„Darkworks“
Leidėjas:	„Ubisoft“
Data:	2005-04-29
Žanras:	siaubo/veiksmo

Reikalavimai sistemai	
CPU:	1 GHz
RAM:	256 MB
Video:	64 MB
HDD:	2,2 GB

Nuomonė

Žaidimas naudoja eilę komponentų ir netgi klišių iš kitų siaubo žaidimų bei filmų. Tai nėra didelė bėda, nes didžiąją dalį žaidimo (nekalbant apie keliavimą) žaisti smagu, be to jis sugeba pasiūlyti ir naujų idėjų šiam žanrui.

**Jon Wilcox,
„Total Video Games“**

INKVIZITOR

Sublykséję „Ubisoft“ ir „Darkworks“ logotipai, nubloškė mane į purslais besidrabstančią jūrą. Nakties ir žaibų akivaizdoje draskomas milžiniškų bangų, dreifavo laivas. Neseniai į jį buvo pasiųstas specialiosios paskirties būrys, kuris prarado bet kokį ryšį su išoriniu pasauliu ir paslaptingai dingo. Laivas liko skęsti savo vienatvėje bekraščio vandenyno bangose ir laukė, kada galės su savimi nusinešti dar bent vieną gyvybę.

Sekdamas paskutinį pavojaus signalą, laivą randa pakrantės apsaugos patrulis Tomas Hansenas (Tom Hansen) su komanda. Tikriausiai, vaidindamas baisų didvyrį, Tomas išsilaipina laivo denyje pats vienas ir nutaria išsiaiškinti, kas, kaip ir kodėl čia atsitiko. Štai taip ir prasideda „Cold Fear“ trileris.

Pirmosiomis žaidimo minutėmis į akis krinta neginčyjamas faktas — „Ubisoft“ išties pasistengė grafiniu požiūriu. Žaidimo aplinka sukurta kruopščiai ir detaliai, net sunku prikibti. Tiesą sakant, atotrūkis nuo video intarpo ir žaidimo buvo toks mažas, jog net nepastebėjau, kada atėjo metas spaudyti WSDA klavišus :). Visgi, „Cold Fear“ grafika nepaprastai panaši į popiuliariosios „Silent Hill'o“ serijos meninę raišką, todėl negeras „tyliosios kalvos“ šešėlis lydi beveik visą žaidimą.

TEREIKIA TIK PAMATYTI, KAIP BANGOS TALŽO LAIVĄ, PAJUSTI, KAIP GRINDYS SLYSTA IŠ PO KOJŲ

Verta paminėti keletą išties puikių efektų, kurie žaidimui suteikė neblogą dozę originalumo: būnant lauke, ekraną apdrabsto lietaus lašai, kurie pagal vėjo šuorų kryptį slenka į vieną ar kitą pusę (visai kaip važiuoti mašina lyjant). Taip susidaro įspūdis, jog kažkas iš šalies, tarsi „Discovery chanel“ filmavimo grupė, filmuoja tavo žygį per pavojingus laivo tiltelius bei geležinius koridorius. Tačiau, tikriausiai, operatoriams pritrūko patirties ar kameros sugedo, kad kartais scenos matymo kampas pasidarydavo gyvybiškai nepatogus. Bet apie minusus vėliau, dabar dalinami pliusai.

Bene „riebiausias“ pliusas ir širdingos pagyros „Ubisoft“ už tai, jog netingėjo ir virtualioje erdvėje sukūrė tikras bangas. O, dievaži, jos tikrai tikros! Tereikia tik pamatyti, kaip bangos talžo laivą, pajusti, kaip grindys slysta iš po kojų, suprasti, jog akys jau žvairuoja nuo begalinio siūbavimo. Ir tai dar ne viskas! Vaikščiojant laivo tilteliais, reikia saugotis, kad pernelyg nepriartėtum prie borto krašto, mat tokie mini cunamiai gali labai ramiai praryti jūsų

herojų arba pritrėkšti, nes jūra — žudikė, negailestingai ir nežmoniškais kiekiais „vemianti" savo turtus ant denio. Kiekvienas stipresnis sąlytis su banga kainuoja dalį gyvybės, kurią paprastai galima atstatyti, pasigydžius specialiomis vaistinėlėmis.

Jūros bangavimas stipriai veikia įvairiausių daiktų aktyvumą. Kitaip tariant, viskas kruta, juda. Klaidžiojant laivo deniais, reikia saugotis dėžių ar ant trosų besimaskatuojančių paketų, kurie gali netikėtai parblokšti ir sužeisti. Vidinėse patalpose taip pat jaučiama nestabilumo būsena (juk tai savaime suprantama! Jūra — ne asfaltas). Kartais tikrai būdavau nustebintas žaidimo tikroviškumo. Pavyzdžiui, apsilankę laivo virtuvėje, pamatysite, kaip kiekvienas įrankis, kiekvienas pakabintas puodas ar keptuvė blaškosi į visas šalis genami siubuojančio laivo. O lavonai neguli kaip kokie dekoratyviniai rąstai — kiekvienas linguoja, pasiduoda bangų keliamai vibracijai.

padaryti kuo daugiau žalos priešui, neturint maksimalių puolimo priemonių. Tam jums turėtų pagelbėti degalų statinės ar elektros skydinės. Protingai suorganizavę puolimą, galite keliais šūviais praretinti arba visai išnaikinti bandą monstrų.

Kaip ir kiekvienas ko nors vertas šių dienų žaidimas, „Cold Fear" mus pasitinka su išties kokybiškais garso efektais. Viskas — nuo metalo cypimo iki įvairiausių monstrų kliedesių — sukuria neprastai realistinę erdvę. Tie, kas turi aparatūrą su žemų dažnių kolonėlėmis, tikrai pajus artėjančių bangų keliamą griausmą, dėl kurio atrodo, jog net slėgis kambaryje smarkiai pakinta ir užgula ausis.

Su personažų įgarsinimu padirbėta taip pat kruopščiai. Kaip vėliau sužinosite jūs ir jūsų valdomas Tomas Hansenas, nebūsite vienintelės sielos apleistame laive. Čia dar bus prastai nusiteikusių rusų, kurie nesileis į kalbas,



PROTINGAI SUORGANIZAVĘ PUOLIMĄ, GALITE KELIAIS ŠŪVIAIS PRARETINTI ARBA VISAI IŠNAIKINTI BANDĄ MONSTRŲ

Taip pat derėtų paminėti, jog tie, kas tikisi žaidime rasti beribį ginklų arsenalą, turėtų kiek apmalšinti savo svejones. Kadangi nepatekote į karo laivą ir nesate Rembo, nesitikėkite išvysti daugiau nei keletą ginklų. Jūsų dėmesys turi būti skiriamas į tai, kaip

tvirtai įsitikinę, jog jūs kažkoks kiborgas, ir savo gimtąja kalba reikš isterijas. O taip, savo gimtąja kalba! Dažnai žaidimuose nesistengiama atskleisti atskirų tautų kalbos ypatumų, tad dažniausiai apsiribojama keliomis banaliomis frazėmis. „Cold Fear" nustebina savo įtaiga. Faktas, jog atsidūrėte svetimšalių laive, bus įliustruojamas ne tik užrašais ant sienų ir durų, bet ir skambiais rusiškais dialogais. Sueuropėjusiems ir nesuprantantiems rusiškai žaidėjams patalkins subtitrai.

Svarbų vaidmenį žaidime atlieka muzika, tačiau jos įvairovės aš pasigedau. Ta pati, Holivudo veiksmo filmams būdinga melodija ilgainiui atsibosdavo ir nebesukeldavo jokio dramatizmo, taip reikalingo siaubo žaidimui.

Vis dėlto būtų nuodėmė nepripažinti, jog „Cold Fear" — tai emocionalus ir ypatingą atmosferą turintis žaidimas, tad muzi-



užduotis, beviltiškai laukdamas, kada galės „užseivinti" savo triūsą, kad nebereiktų visko kartoti iš naujo.

Dar vieną akmenį mesiu į „Ubisoft" daržą: žaidime suderinti pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvas yra iš tiesų puiki mintis, tačiau... labai atsiprašau „Ubi'o", bet kodėl reikėjo kameros poziciją kartais padaryti tokią nepatogią, kad, taškant monstrus (jie taškosi išties smagiai), kulkos skirsdavo ne į jų galvas, bet į sieną ar dar kur nors, kai tuo tarpu padarai sparčiai mažindavo gyvybės atsargas? Tiesa, rodos, slypi patys žinote kur — anapus.



kinio takelio įvairovės stygius nėra toks reikšmingas. Čia didesnis dėmesys skiriamas netikėtam veiksmui. Paprasčiausiai negali žinoti, kas laukia už kito kampo, negali žinoti, kada ramiai tįsantis lavonas stryktels lyg nuplykytas verdančiu šarmu, negali žinoti, kada lyg iš dangaus nukris monstrai, negali žinoti, kada kambaryje sprogs lemputė, ir tas netikėtumas pašokdins tavo širdį, kaip nevalingų spazmų kamuojamą vištą po galvos nukirtimo operacijos, negali žinoti... Lieka tik jausmas, jog tamsiuose koridoriuose ir vandens gelmėse tave stebi bekūnės akys, kurios kaip blogas kvapas seka iš paskos ir tyčiojasi iš tavo pasimetimo, iš situacijos, kai nebežinai kaip elgtis. Ir lieka tik kraupi viltis, kad svetimi pirštai ims šlykščiai glostyti tavo merdėjantį kūną, ir, prieš įžengdamas į mirties tunelį, dar spėsi išvysti iš tamsos išnyrančią figūrą, pasidabinusią beprotiška šypsena.

Štai tada reiktų susimąstyti: kiek kirčių „Ubisoft" nusipelnė už tai, jog apkartino mums tas nuostabaus siaubo kupinas valandas? Jūs man pasakykit, kodėl reikėjo personaliniams kompiuteriams skirtoje žaidimo versijoje palikti konsolėms būdingą žaidimo išsaugojimo režimą? Jūs man pasakykite, KODĖL? Kodėl turėjau eiti tais pačiais keliais ir atlikinėti tuos pačius monotiniškus veiksmus, kai toliausiai nuėjęs ir nesulaukęs, kada galėsiu lengviau atsidusti, išsisaugojęs visus vargus, mirdavau? Nepasakysit?! Gerai, tada aš tarsiu žodį. „Ubisoft" turėjo tikslą. Kaip išpurtusi jūros pabaisa ji siekė savo čiuptuvais prisiurbti gyvybingus vartotojus. Ir, Dieve apsaugok, jai pavyko. Žaidėjas buvo priverstas sėdėti per amžius ir vykdyti įvairiausias

Tad kokia turėtų būti išvada? „Ubisoft" sukūrė išties gerą ir perspektyvių idėjų turintį žaidimą, tačiau nemanau, jog pribloškiančios reklamos pagrįstai demonstravo kažkokį nežemišką nuotykį. Turiu pripažinti, jog, baigęs žaidimą, nepatyriau nieko pribloškiančio, nebuvo kokio šoko ar netikėtumo, likau tik su galvoje kirbančia mintim, jog „Ubisoft" siekė šauti tiesiai į TOP'ą, tačiau, tikriausiai, per silpnai nuspaudė gaiduką. Tačiau aš nesakau, jog galutinis rezultatas mane nuvylė, paprasčiausiai tikėjausi daugiau... PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8,8**
Nepaprastai intriguojantis intro.	
GRAFIKA	**8,0**
Detalu, šiurpu ir su reikiama atmosfera.	
VALDYMAS	**8,0**
Standartinis, tačiau pradžioje reiktų šiokio tokio apmokymo.	
GARSAS	**8,9**
Bangų ūbavimai ir kartais užklumpanti tyla. Brrr...	
SIUŽETAS	**7,0**
Holivude panasaus turinio filmų tikrai nemažai...	
Kaip jau minėjau, tikėjausi daugiau. Tačiau žaidimas turi didelį potencialą.	**GALUTINIS 8.2**



PASS THE FUTURE...

ŽAIDIMO DOSJE	
„Second Sight"	
www.codemasters.co.uk/secondsight	
KŪRĖJAS:	„Free Radical Design"
LEIDĖJAS:	„Codemasters"
DATA:	2005-04-02
ŽANRAS:	veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1GHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB
HDD:	1 GB

NUOMONĖ

Žaidimas unikaliai sumaišo stealth, telekinezę ir šaudymą, o apipavidalinimas atliktas puikiai, netgi pagal „Free Radical" standartus. Jeigu jie dar būtų sutvarkę bendrą žaidimo sudėtingumą ir skatinimus žaisti iš naujo...O kodėl nepagalvota apie daugelio žaidėjų proto kovas? Būtų labai į temą. Na, bet kaip bebūtų, žaidimas vis tiek varo iš proto.

Robert Workman, „GameDaily"

TAMSIAI raudoni policijos sirenų atšvaitai periodiškai keitėsi ant balto ir niūraus tinko. Aplinkui stipriai lijo, ir aš, nors žiauriai pasikeitęs po mirtinų eksperimentų, dar jaučiau, kaip skaidrūs ir dirginantys lašeliai sunkėsi pro mano flanelinius marškinius. Aplinkui buvo tamsu ir nyku, todėl niekas negalėjo manęs taip lengvai įžiūrėti, o kas pamatydavo, galėdavo savo kailiu patirti, ką reiškia keršto ir netekties jausmas, kuriuos vienintelius aš dabar prisiminiau..

KYO

„Free Radical Design" grupę pasaulyje žmonės atpažįsta kaip žaidimo „Time Splitters" kūrėjus. Savo laiku, „Time Splitters" gaudavo tikrai gerus įvertinimus garsiausiuose užsienio „saituose", o kartu ir žurnaluose. Po jo sekė antra ir trečia dalys, kurios pakankamai populiarios net ir dabar. Nelaimei, nei viena serijos dalis taip ir neaplankė PC, tačiau kūrėjai suskubo ištaisyti šią savo klaidą ir padovanojo mums „Second Sight"...

KNYGA AR FILMAS?

Iškart užbėgdamas įvykiams už akių, pasakysiu, kad stipriausias žaidimo taškas yra istorija bei jos išdėstymas. Vien šito „Second Sight" pakaktų, norint „nusodinti" daugelį kitų šio žanro atstovų... Kadangi, mano nuomone, tai geriausias žaidimo pliusas — nuo jo ir pradėsiu. Taigi, vos pradėjus žaisti, jūsų herojus pramerks akis vežamas į savo ligoninės palatą. Vaizdas stipriai liesis, o vos ne vos matomi daktarai šveplluos kažką apie šizofrenikus ir žudikus maniakus... Nesunkiai galima suprasti, kad ši šneka būtent apie pagrindinį mūsų herojų, tačiau neturėdamas jėgų, jis „atsijungia"... Po kelių akimirkų mes atsiduriame nuošalioje palatoje, kurioje ant stalo guli prirakintas mūsų veikėjas. Jis, žinoma, greitai apsisuka ir išsilaisvina, po ko pradeda kurti pabėgimo iš ligoninės planus. O visai netrukus paaiškėja, jog jis ne šiaip psichiškai nesveikas žudikas – maniakas, kaip kad pirma pamaniau aš, o buvęs ypatingai slapto būrio „WinterIce" narys. Taip herojus atskirais žaidimo epizodais po truputį prisimena savo praeitį ir, kaskart mintimis atsukdamas laiką šešiais mėnesiais atgal, bando ją pakeisti. Pakeisti taip, kad viskas susiklostytų gerai ne tiek jam, kiek artimiems draugams. Ir čia žaidimas nejučia primena kiek seniau matytą filmą „Drugio Efektas" (Buterfly Effect). O pagrindinis skirtumas yra tas, kad „Second Sight" — eilinis PC platformai skirtas žai-

dimas, pagal kurį jau dabar laisvai galima parašyti knygą, ar net „susukti" filmą. Žaidimas to vertas...



GERIAUSIAS ?

„Second Sight" tikrai ne pirmasis žaidimas, kuriame nekukliai leidžiama naudotis psichinėmis galiomis (pvz. Telekinezė, nematomumas ir pan.). Pirmasis žaidimas, kuriame galėjome krėsti fiziškai neįmanomus dalykus, buvo „Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast" bei po jo nemažiau sėkmingai pasirodęs „Jedi Academy". Tačiau realiausias „Second Sight" žaidimo konkurentas yra „Psi-Ops: the Mindgate conspiracy" (kam teko galimybė sužaisti „Psi-Ops", mane supras). Nors „Second Sight" ir įspiria „Psi-Ops" į klyną, kalbant apie siužetą, aptariant kitus aspektus, jis stipriai atsilieka. Todėl teoriškai galima abu žaidimus pavadinti apylygiais, nes abiejų pusių fanai nerasdami jokio kompromiso taip ir pradiskutuotų dienų dienas, besiaiškindami, kuris vis dėlto geresnis...

„GEIMPLĖJAUS" PERLIUKAI

Kaip jau buvo minėta aukščiau, reikšmingiausias „Second Sight" skirtumas tarp kitų trečiojo asmens veiksmo žaidimų yra herojaus antgamtinės galios. Jos stipriai paįvairina patį žaidimą ir labai praturtina monotonišką „šaudyk–gaudyk" sąvoką. Iš viso jums bus leista naudotis penkiomis antgamtinėmis galiomis, tačiau keletą jų galėsite naudoti skirtingiems tikslams.

Pirmoji ir, ko gero, visiems geriausiai žinoma galia yra telekinezė. Ją gausite vos pradėję žaidimą, o kiek vėliau ji kiek patobulės. Telekinezę realiai galite naudoti, kad atidarytumėt užrakintas duris, sugadintumėt video kameras, nulenktumėt svirtis ar net svaidytumėte įvairius daiktus. Gerai viską suplanavę, galėsite net išgąsdinti sargybinius, pakėlę į orą susprogusį, elektros iškrovas leidžiantį monitorių. O dar geriau pasitreniravus, galėsite sargybinius net nužudyti, naudodami paprasčiausius daiktus. Vėliau, telekinezei patobulėjus, galėsite kilnoti netgi pačius priešus, o tai, patikėkit, tikrai smagu. Pakėlę bet kurį iš jų, galėsite daužyti į sienas, kol jis nemirs, arba tiesiog sviesti į kokią nors prarają, iš kurios jis garantuotai nebegrįš...

Kita galia — gydymas. Na, turbūt visi nesunkiai supratote, kad ji padės jums atstatyti sveikatos matuoklį, kuris gali išblėsti itin greitai, jei būsite neatsargus kovose su priešais. Taip pat pagydyti galėsite ir savo draugus, kuriuos sutiksite kai kurių misijų metu. Daugiau ties šia galia apsistoti neverta, nebent perspėsiu, kad naudoti ją teks labai dažnai, ypač, kol nepriprasite prie valdymo. Trečioji galia vadinasi gal kiek keistokai — „Psi-ataka". Iš pradžių šios galios dėka galėsite sukurti galingą, permatomą energijos rutulį, kuris paleistas į bet kokį priešininką jį kaip mat nužudys. Tačiau tai „nužudys" ir labai daug jūsų energijos, kurią matuos specialus indikatorius, esantis po veikėjo gyvybėmis. Tačiau neverta pergyventi, vien rutuliais nesisvaidysim, mat kūrėjai įdiegė ir antrąją šios galios funkciją, kurios dėka galėsite sukurti gana didelį magnetinį lauką, kuris akimirksniu nužudys ar bent jau sunkiai sužeis visus arti esančius priešus.



Ketvirtoji galia yra kiek neįprasta — „Charm" (susikoncentravimas). Aktyvavus ją, priešai tiesiog nekreips į jus dėmesio. Tačiau būkit atidus — tai nėra nematomumas. Jei naudodami „charm" galią prabėgsite pro kameras ar skenerius, tučtuojau suveiks aliarmas. Tas pats nutiks, jei netyčia paliesite priešą — jis jus akimirksniu pamatys, todėl ši galia nėra labai naudinga, nebent norite bent trumpai neatkreipti į save pašalinių dėmesį. Dar ši galia gali būti naudojama kaip komandavimas kitiems veikėjams arba jų nuraminimas.

Na, o paskutinė, bet tikrai ne blogiausia galia yra Projekcija. Jos dėka galėsite atsiskirti nuo savo kūno ir visiškai nepastebimas praeiti pro lazerius ar duris ir peržiūrėti visas



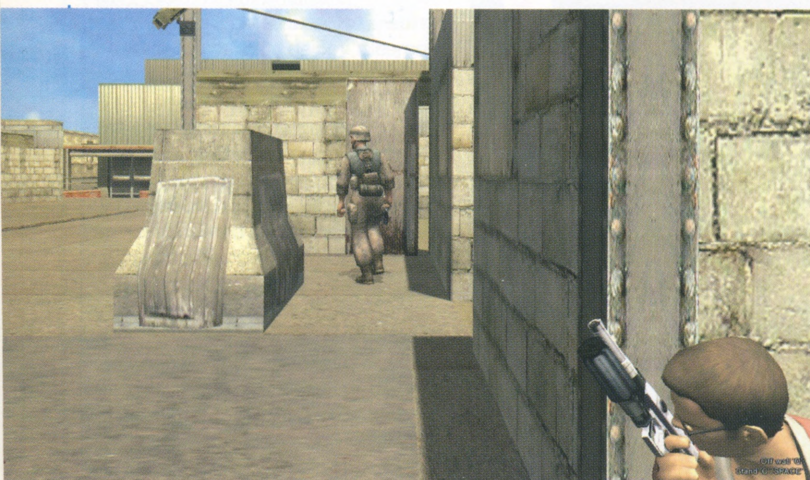
norimas aplinkas, pasiruošti artėjančiai kovai. O dar geriau — galėsite tiesiog įlįsti į kokio nors patruliuojančio sargybinio kūną ir sukelti smagų, „draugišką" susišaudymą tarp priešų — taip galėsite sušaudyti visus „blogiukus", o paskui su savo valdomu priešu užšokti ant degančios statinės. Taip be jokios kovos sudorosite visą būrį priešų.

„GEIMPLĖJAUS" PERLIUKAI. ANTRA DALIS

Visgi, nors ir įmanoma, bet viso žaidimo, kaip spėju, nežaisite naudodami vien antgamtines galias, todėl kūrėjai parūpino ir ginklų, kurie neabejotinai pravers artimose ir tolimose kovose. Taigi pradėsiu nuo „stealth" misijose nepamainomų „Animal" ir „Military Tranquilliser" ginklų. Jie padės jums greitai ir be garso atjungti bet kurį sargybinį. Žinoma, geriausiai būtų, jei pataikytumėte jiems tiesiai į galvą, nes pataikius į ranką ar kitą kūno dalį, toksinai nespės pasiekti sargybinio smegenų, ir jis dar spės pakelti aliarmą, o jums, patikėkit, tai tikrai ne į naudą... Artimose kovose su trim ir daugiau priešų jis nepadės — reikės ko nors rimtesnio.

Toliau seka paprasčiausias pistoletas. Galbūt, prisižaidus tokių žaidimų kaip „Max Payne" arba „Blood Rayne", pistoletas ne vienam skaitančiam šią recenziją sukels šypseną, tačiau čia pistoletas yra tikrai rimtas ir perspektyvus ginklas. Tačiau žaidime yra ir galingesnių 45-ojo kalibro pistoletų, ir nors jų apkabą sudarys tik 7 šoviniai, jų tikrai užteks „patiesti" lygiai tiek pat priešų.

Taip pat kūrėjai mums suteikė progą išbandyti standartinį, šešių šovinių revolverį, kuris vis dar mėgstamas ir plačiai naudojamas FPS ir veiksmo žaidimuose. Dar žaidime rasite labai kompaktišką, patogų ir artimose kovose nepakeičiamą SMG. Kalbant apie tolimas kovas, jums visada talkins nepakeičiamas snaiperinis ginklas, kurio optinis taikiklis besitaikant atsiras apatiniame dešiniajame kampe. Susišaudymuose taip pat pravers „Soviet" bei „Assault rifles". Gaila tik, kad sovietų ginklas vienoje apkaboje talpins vos 24 šovinius, tuo tarpu, puolamasis jų turės net 32. Na, o pabaigai, kaip jau įprasta veiksmo žaidimams, — nuostabieji „shotguns". Jų šį kartą bus netgi du — dvivamzdis ir paprastas. Tačiau įtariu, kad pernelyg dažnai jų nenaudosite. Pirma, jie lėti ir nepatogūs, o antra, kol susišaudymo lauke užtaisinėsite ginklą, iš jūsų beliks rėtis. Todėl greitoms kovoms siūlau SMG, o jei vyks susišaudymas, tarkim, tarp dviejų namų, patariu naudoti snaiperinį ginklą.



DVIGUBA ISTORIJA

Taip pat norėčiau pagirti kūrėjus už labai intriguojančią ir neatsibostančią lygių struktūrą. Pradėsite žaidimą dabartyje, o perėję porą lygių, žaisite ir pergyvensite įvykius, buvusius prieš šešis mėnesius. Ir ne tik pergyvensite, o kartu bandysite juos pakeisti. Labai likau sužavėtas kitais personažais, tokiais kaip Džein Wilde arba viso „WinterICE" būrio generolas. Jie visi tarpusavyje dera ir tartum vienas kitą savotiškai papildo. Kiti būrio personažai nėra tokie reikšmingi, tačiau žaidimui priduoda daugiau tikroviškumo bei veiksmo. Bet įdomiausia yra tai, kad Džonas Vattikas galės atsukti laiką šešiais mėnesiais atgal tik tam, kad praeityje neleistų mirti savo draugams, kuriuos sutiksite dabartyje. Taip pat turėkite omenyje, kad jūs būsite ne vienintelė tokių eksperimentų auka... Toli Sibire, kur nuolat vyks praeities veiksmas, jau nuo seno buvo atlikinėjami bandymai su vaikais. Vėliau buvo planuojama juos paskleisti po visą pasaulį, tačiau niekam nebūtų net į galvą šovę, kad Džonas Vattikas ryžtingai mes iššūkį pačiom naujausiom ir pažangiausiom XXI amžiaus technologijom...

BYRANTIS TINKAS

Likau labai sužavėtas žaidimo grafika. Nežinau, ar čia dėl mano vaizdo plokštės, ar dar dėl ko, bet žaidimas atrodė tiesiog unikaliai. Žaidžiant dabartyje, atkuriamos nepaprastai tikroviškos pastatų patalpos, kuriose vietomis matomas byrantis tinkas, nuo lietaus paliktos tamsios dėmės ar vietomis itin nublizgintos grindys. Taip pat pabuvosite siauruose ir pavojinguose Amerikos kvartaluose ar net „sūriuose" tuneliuose... Tuo tarpu praeityje turėsite progą pasigėrėti gražiai sudėliotais sniegynais, tykiai iš dangaus krentančiomis snaigėmis ar darniai, baltais sluoksniais apsodintomis eglėmis... Dar vieną pliusą skirčiau „Second Sight" muzikai, kuri vietomis buvo ypatingai graži. Dialogai buvo kokybiški ir švarūs, tačiau neišskirtiniai.

VERDIKTAS

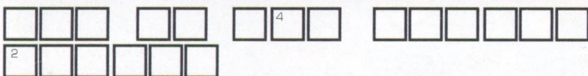
Asmeniškai man, vienintelis svarbus minusas žaidime yra tai, kad žaidžiant „Second Sight" reikia įsivažiuoti. Galutinai susidraugavus su valdymu ir „geimplėjumi", žaidimas atsiskleis pilnai. Prisipažinsiu, aš pats, vos pradėjęs žaisti, norėjau kuo greičiau jį užbaigti. Tačiau jau po keleto misijų norėjosi sužaisti dar, ypač kai po truputį ryškėjo toks originalus ir žaidimuose iki šiol praktiškai nematytas siužetas. Na, o kadangi žaidimas kompiuterio resursų atžvilgiu yra labai „nerajus" ir telpa vos vieninteliame CD, kai dabar visi jau pripratome prie dvd, jį rekomenduočiau visiems, juolab, kad jis „eis" net ir ant silpnesnių kompiuterių.

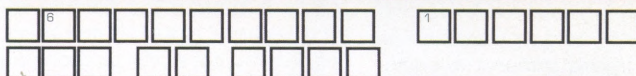
PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	6,8
„Psi–Ops" parodija?	
GRAFIKA	8,7
Su tokiais žaidimais kaip „Doom 3" lyginti neverta, bet kaip vieno CD žaidimui — grafika netgi per gera.	
VALDYMAS	9,0
Prasidėjus žaidimui, buvo šiokių tokių nesusipratimų, bet vėliau viskas veikė nepriekaištingai.	
GARSAS/MUZIKA	8,8
Foniniai garsai ir dialogai atlikti kokybiškai, o muzika tam tikrai momentais būna tikrai graži...	
ĮDOMUMAS	7,9
Kartą pereiti žaidimą įdomu, tačiau perėjus nerasite jokių „bonus'ų" ar kitokių prizų.	
Vieniems žaidimas pasirodys geras, kitiems — labai geras, todėl balo apvalinimą palieku jums..	GALUTINIS 8.5

ATSPĖK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks „Akelotė ir Ko" žaidimas „Konstantinas". Praėjusiame numeryje vairą Logic 3 Topdrive GT4 laimėjo Ignas iš Vilniaus r.













„Dune II: The Building Of A Dinasty"
www.duneworld.org
Kūrėjas: „Westwood Studios"
Leidėjas: „Virgin Interactive"
Data: 1992
Žanras: strategija

Reikalavimai sistemai:
CPU: 25 MHz
RAM: 1 MB
Video: 256 spalvų VGA
HDD: 640 KB

RTS GIMIMAS

„DUNE" yra epinė, mokslinės fantastikos istorija pagal Frank'ą Herbert'ą, kuri vėliau persikėlė į didžiuosius ekranus ir keletą knygų. „Dune" turėjo labai didelį pasisekimą tarp fantastikos mėgėjų, tad, neilgai trukus, ši knyga užkariavo daugelio fantastų širdis, kas ir lėmė daugelio kitų knygų bei filmų sėkmę.

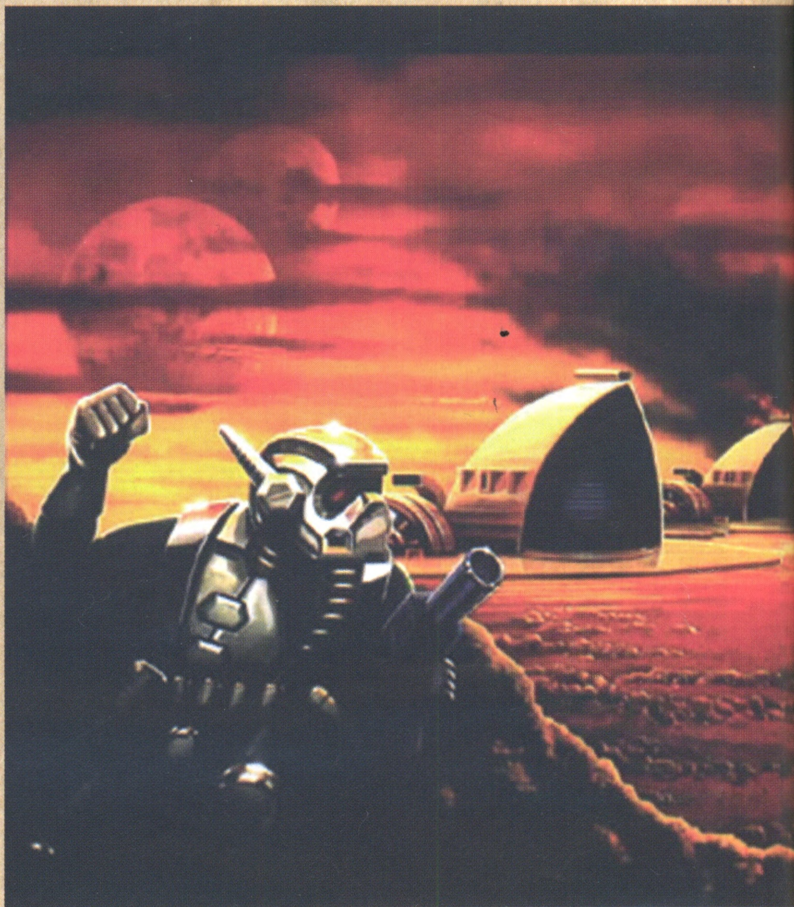
MATRIX

Tikriausiai daugelis dabartinių žaidėjų nėra girdėję (o jei yra, tai nežino, kas tai) apie tokį žaidimą, kaip „Dune 2", kuris devintojo dešimtmečio pradžioje buvo pavergęs daugelio kompiuterinių žaidimų mėgėjų savo įdomia istorija bei pačiu procesu.

„DUNE 2" ISTORIJA PRASIDEDA TAIP:

Kažkur toli galaktikoje glūdi planeta Arrakis, taip pat žinoma vardu „Dune" (Kopa). Jos paviršius — didžiulė neaprėpiama dykuma, kurioje gyvena vietiniai gyventojai fremen'ai ir baisūs padarai — gigantiški smėlio sliekai („Sand worms"). Šia planeta labai susidomėjo Imperija, nes tik šioje planetoje buvo galima rasti super speciją Melanžą. Tai yra prieskonis, kurį žmonės atskirdavo nuo smėlio ir dėdavo į valgį. Jis suteikdavo žmonėms daug ypatingų galių. Tad Imperatorius, norėdamas dar labiau padidinti šio vertingo prieskonio gaunamą kiekį, nusprendžia surengti varžybas, kuriose dalyvautų trys pačios galingiausios šeimos. Tad tai šeimai, kuri išgaus didžiausią kiekį Melanžo, bus suteiktos išskirtinės teisės šio prieskonio rinkimui. Tad garbingieji Atreides'ai, gudrieji Ordos'ai (šią rasę išgalvojo žaidimo kūrėjai iš „Westwood Studios") bei žiaurieji Harkonnen'ai stoja į kovą dėl šios brangiausios medžiagos visatoje.

Pirmiausiai žaidime jūs turite pasirinkti, už kurią iš šių trijų šeimų žaisite ir tapsite tos šeimos vadu. Kiekviena rasė turi išskirtinių sugebėjimų bei skirtingą techninę įrangą. Tačiau žaidime viskas subalansuota taip, kad ir už ką žaistumėte, nepajusite, jog vieni yra silpnesni, o kiti stipresni. Žaidime tenka įvykdyti devynias misijas, bet tai nėra labai lengvas uždavinys,







kaip kad gali pasirodyti pačioje pradžioje. Sulig kiekviena misija užkariauti tam tikrą žemę taps vis sunkiau, nes kiekvieną kartą, kai pradėsite naują, jūsų potencialus karinis arsenalas vis didės. Tad, kai jau pasieksite pačias paskutines misijas, tiek jūs, tiek jūsų priešininkas galės naudotis visa savo karine įranga. Kiekviena misija prasidės nedidelėmis jūsų patarėjo instrukcijomis, po kurių jūs būsite perkelti prie taktinio žemėlapio, kuriame ir pasirinksite savo mūšio vietą. Na, o kai apsisprendžiate ir išsirenkate, esate nukeliami į patį mūšio lauką. Vaizdas matomas iš paukščio skrydžio perspektyvos. Dešiniojoje ekrano pusėje jūs matysite visą jums reikalingą komandų meniu: apatinėje inventoriaus pusėje yra radaras, kuriame matysite visą žemėlapį. Viršutinėje ekrano pusėje galite gauti pagalbinę informaciją apie karinius vienetus bei kitas smulkmenas.

Pagrindinis kiekvienos misijos uždavinys — sunaikinti visus jūsų priešus. Nors tai ir nėra labai originalu, tačiau įdomu. Kiekvieną misiją pradėsite su vienintelių pastatu — „Construction Yard" — kuris yra visos jūsų bazės širdis. Pirmiausiai jūs turite pasistatyti elektrinę („Windtrap"), be kurios jūs negalėsite daugiau nieko statyti, vėliau būtina įsigyti „Refinery", kuris rinks „spice" — medžiagą, kuri yra pagrindinis ir vienintelis jūsų išteklius šiame žaidime. Na, o po to seka visi kiti būtini pastatai, kurie reikalingi jūsų kariniams vienetams gaminti bei bazės gynybą stiprinti. Kai daugmaž visi pagrindiniai statiniai jau pastatyti, pats metas pradėti mūšį dėl teritorijos užvaldymo. Nuo pasirinktos taktikos bei patyrimo žaidime priklausys ir jūsų mūšio trukmė. Pabaigus misija yra suskaičiuojami rezultatai: jūsų bei priešininko surinkto „spice" kiekis, sunaikintų „unit'ų" bei statinių skaičius bei susumuojamas rezultatas. Nors visiškai nesuprantama, kam iš viso reikalinga ši taškų skaičiavimo sistema, ta-

čiau ji visiškai nemaišo. Vis dėlto įdomu po mūšio pažiūrėti, kaip sutriuškinote savo priešininką visose trijose kategorijose :).

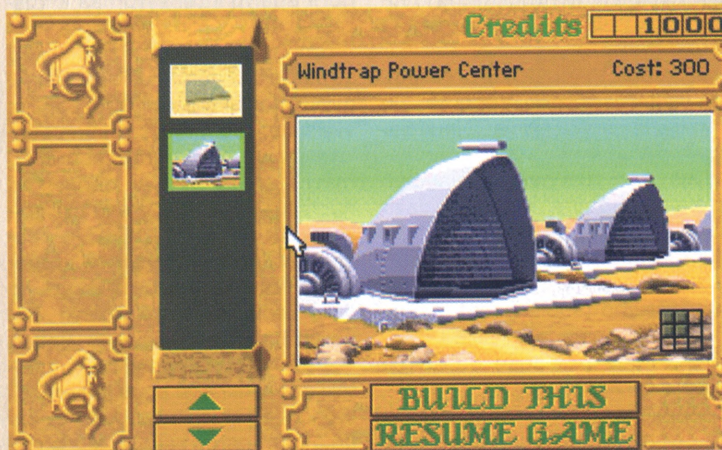
Žaidimo valdymas nėra geras, bent jau naujiems šio žaidimo žaidėjams, nes norint, kad jūsų „unit'as" atliktų kokį veiksmą, neužtenka vien tik pelės spragtelėjimo. Pirmiausiai, galima pažymėti tik vieną „unit'ą", kas tikrai apsunkina visus puolimo bei gynybos manevrus. Kiekvienas „unit'as", jį pažymėjus, gali atlikti šiuos pavedimus: „Attack", „Move", „Retreat", „Guard". Dažnas „naujokas" pasimestų tokioje nepriimtinoje valdymo sistemoje. Kiekvienas mūšis tampa išbandymu, nes kol užduosite kur ir kokiam daliniui būti ar ką atlikti, galite patirti labai daug žalos, kuriai atitaisyti teks pakloti nemažai resursų.

Nors valdymas pakankamai nepatogus, bet įpratus spaudyti tuos kelis klaviatūros karštuosius mygtukus, viskas nebeatrodo taip sudėtinga ir niūru. Būtent dėl tokio valdymo stiliaus šiame žaidime yra daug įdomiau gintis, nei pulti. Visada turi strategiškai išdėstyti savo „unit'us" taip, kad pasirodžius priešui tektų kuo mažiau dirbti pačiam, kas leidžia didesnę dalį laiko skirti puolimui, o ne gynybai.











„Dune II" nepatiktų žmonėms, kurie mėgsta greitą puolimą bei greitą pergalę — tokie žaidėjai čia pasmerkti pralaimėjimui. Kompiuterio DI yra žvėriškas, kai jūs puolate jų bazę, ir jie padarys viską, kad jūsų puolimas kuo greičiau baigtųsi, arba bent jau garbingai pasipriešins. Nors iš pat pradžių gali atrodyti, jog kompiuterio valdomi oponentai yra protingi, tačiau taip nėra. Jūsų priešininkas visada naudos tą pačią puolimo taktiką, tad įsisavinkite, kaip jis puola ir kontratakuokite jo silpniausias puses.

„Dune II" grafika, žinant, kad šis žaidimas išleistas 1992m., buvo labai gera. Kuriant šį žaidimą, buvo panaudota 256 spalvų VGA grafika. Tuo metu tai buvo tikra naujovė: daugybė animuotų ir judančių objektų, vaizdo intarpų. Nors žiūrint iš dabartinės perspektyvos, grafikai negalėtume duoti gero įvertinimo, tačiau čia ne grafika yra pagrindinis rodiklis, kuris apsprendžia žaidimo galutinį įvertinimą.

Muzika bei garsiniai efektai yra tikrai nuostabūs ir įsimintini. Muzika prideda intensyvumo ir įtampos žaidžiant, kas padeda žaidėjui labiau įsijausti į pačią žaidimo atmosferą. Pavyzdžiui, jei viskas yra normalu, priešai nepuola, vyksta bazės statybos bei kiti darbai — skambės įprasta muzika, bet tada, kai artėja priešai ar jau vyksta mūšiai, muzika kaip mat pagarsėja, pasikeičia į agresyvesnę. Tai yra nuostabi tokio seno žaidimo savybė.

„Dune II" yra tikrai nuostabus strateginis žaidimas, kuris niekada nebus pamirštas. Būtent „Dune II" pradėjo dabartinį, labai populiarų RTS („real time strategy") žanrą. Pagal šią strategiją buvo kuriami kiti strateginiai žaidimai, tokie kaip „Warcraft", „Command & Conquer" ir kiti. Tad pagerbkime šį senolį, nes jis žaidimų imperijai davė labai daug. PC

PCK VERTINIMAS

ĮDOMUMAS	**10,0**
Žaidi, žaidi ir dar norisi.	
GRAFIKA	**8,5**
Išties išvaizdžios aplinkos ir veikėjai.	
VALDYMAS	**5,5**
Silpniausioji žaidimo pusė, bet perpratus visus ypatumus, nėra jau viskas taip blogai.	
GARSAS	**10,0**
Nuostabu, vis dar ausyse zvimbia „Sonic Tank" garsai.	
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,2**
Neblogas intro filmukas...	
Nuostabus pirmasis RTS žanro žaidimas.	**GALUTINIS 9.8**

NUOTRAUKŲ SPAUSDINTUVAI

KAIP IR dauguma kompiuterių naudotojų, tu tikriausiai irgi turi skaitmeninį fotoaparatą. Labai tikėtina, kad nuotraukų, darytų svečiuose pas draugus, atostogų metu ar per šventes jau pilnas kietasis diskas. Yra daug būdų, kaip paversti šiuos paveikslėlius nuotraukomis ant popieriaus. Vienas iš jų — atsispausdinti pačiam, pasitelkus spalvotą spausdintuvą. Šiuo atveju spausdintuvų pasirinkimas irgi gausus. A4 formato spausdintuvai puikiai tinka kokybiškam spausdinimui, tačiau yra ne vienas ir ne du, kurie norėtų turėti specialų, standartinėms (10x15 cm) nuotraukoms spausdinti skirtą įrenginuką savo namuose.

Laimei, tokie spausdintuvai rinkoje pasirodė jau seniai. Gamintojai skelbia, kad tokiais spausdintuvais naudotis yra ypatingai lengva, kadangi nereikia net įsijungti kompiuterio. Dauguma iš jų turi USB jungtį, tačiau vartotojai pageidauja jungti fotoaparatą tiesiogiai prie spausdintuvo per „PictBridge" sąsają arba tiesiog įdėti atminties kortelę į nuotraukų spausdinimo aparatėlį. Daugumą minėtų spausdintuvų spausdinimo kokybe nenusileidžia, o gal net ir lenkia didžiuosius savo giminaičius. Tarp skirtingų „mažųjų" spausdintuvų paprastai skirtumas — spausdinimo greitis, nuotraukos savikaina ir, svarbiausia,— ergonomika.

DVI TECHNOLOGIJOS

Kaip A4 formato spausdintuvai turi dvi technologijas (rašaliniai ir lazeriniai), taip ir mažųjų rinkoje tarpusavyje kariauja būtent dvi technologijos. Tačiau čia jau kitokios — viena iš jų rašalinė, o kita šiluminės sublimacijos. Tačiau jei rašaliniai ir lazeriniai spausdintuvai yra konkrečios paskirties (lazeriniai — greičiui, rašaliniai — kokybei), tas pats negalioja nuotraukų spausdintuvų terpėje: kad ir ką pasirinksi (ar rašalinį, ar šiluminį), tikslas vienas — aukščiausios kokybės ilgaamžės nuotraukos.

Dauguma rašalinių spausdintuvų naudoja tris pagrindines spalvas („cyan", „magenta" ir geltona) kitų spalvų išgavimui, bet ir juoda yra naudinga — kontrastui pagerinti. Vienintelė šios taisyklės išimtis — „Epson PictureMate", kuris naudoja ne tik juodą, tačiau ir šviesią „cyan" bei šviesią „magenta". Rašaliniai spausdintuvai spalvų pustonius išgauna, maišydami rašalo lašelius ant popieriaus. Lašeliai yra pilami vienas ant kito, kol išgaunama spalva ir jos tankumas. Taigi į vieną kvadratinį colį sutalpinama apie 5000 rašalo lašelių.

Šiluminės sublimacijos principas yra radikaliai kitoks. Vietoj rašalo naudojami juostų ritiniai. Naudojama medžiaga yra plastikinėje kasetėje, kuri turi pasikartojančius „cyan", „magenta" ir geltonų dažų ruožus, taip pat permatomą sluoksnį spausdinio apsaugai. Tankūs dažai yra garinami, tačiau ne iki skystumo (sublimacija) ir perkeliami ant popieriaus. Spalva ir intensyvumas priklauso nuo dažų juostos kaitinimo lygio.

Šiluminės sublimacijos spausdinimas susideda iš keturių etapų. Tikriausiai stebina, tačiau tai neturi neigiamos įtakos spausdinimo greičiui ir, tiesą pasakius, šiluminiai spausdintuvai yra greitesni už savo „giminaičius" rašalinius.

Sublimacija taip pat turi ir privalumų: tokios technologijos mechanizmas yra kompaktiškesnis, tad ir spausdintuvai yra mažesni. Vis dėlto reikia palikti laisvos vietos tiek spausdintuvo priešakyje, tiek užnugaryje, kadangi popierius per kiekvieną iš keturių spausdinimo fazių turi būti paimamas iš priekio ir išleidžiamas gale. Spausdinių kokybė pakankamai gera, nors spalvų intensyvumas ir mažesnis nei rašalinių analogų.

Galų gale, turėtum žinoti, kad gamintojų tvirtinamas spausdinių gyvavimo laikotarpis labai stipriai svyruoja, tad šiuos teiginius sunku pagrįsti: tvirtinama, kad „Lexmark" spausdintuvu padarytos nuotraukos gali „išgyventi" iki 30-ies metų, o „Epson" ir HP — daugiau nei amžių. Drėgmės atsparumo testas (tikrinama iškart po atspausdinimo ir po kelių minučių) parodė, kad visų, išskyrus „Epson PictureMate", spausdintuvų nuotraukos efektyviai spausdinamos. „Epson" išsiskiria todėl, kad jis naudoja pigmentinį rašalą, kuris reikalauja kelių minučių džiuvimo, kad nesusilietų spalvos.





Smulkiau papasakosime apie šiuos nuotraukų spausdintuvus:

Sublimatiniai spausdintuvai:
Canon Selphy CP500
Rašaliniai spaudintuvai:
Canon Selphy DS700
Epson PictureMate MPE
HP Photosmart 375

CANON SELPHY CP500

Šis spausdintuvas aiškiai priskiriamas „entry-level" lygio spausdintuvams. Nors CP500 spausdina greitai ir nuotraukos kaina viena iš pigiausių (apie 80 centų), tačiau jos kokybė tikrai nesiekia geriausiųjų gretų.

„Canon Selphy CP500" sveria tik vieną kilogramą ir šiuo rodikliu rinkoje jis yra nepralenkiamas. Labai įdomus šio spausdintuvo dizainas — nėra nei vienintelio mygtuko (netgi ir „On/Off"). Spausdintuvas aktyvuojamas tuoj pat po jo prijungimo prie elektros šaltinio (užsidega tik viena lemputė). Deja, suklydote... ta lemputė rodo, ar spausdintuvas pasiruošęs spausdinti.

Nėra mygtukų — įdomu. Nėra LCD monitoriaus — nepraktiška. Tai kam tada toks spausdintuvas? Juk jis skirtas būtent tam, kad nereikėtų kompiuterio ir būtų galima spausdinti nuotraukas. O kaip šiuo atveju pažiūrėti, ką tu spausdini? Teks įsidėti atminties kortelę atgal į fotoaparatą......



CANON SELPHY DS700

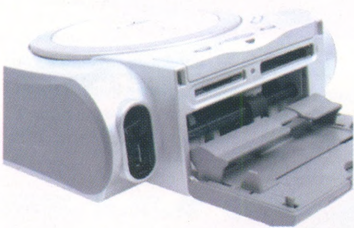
Dar vienas kompanijos „Canon“ egzempliorius. Nors pavadinimai ir vienodi, tačiau DS700 yra visiškai skirtingas nei CP500. Gamintojų sprendimas naudoti rašalinę technologiją rodo, kad buvo susirūpinta spausdinimo kokybe, tačiau šiuo atveju nukentėjo spausdinimo greitis. Tiesa, šis spausdintuvas yra vienas iš tų nedaugelio, kurie suteikia galimybę pakoreguoti spausdinimo greitį kokybės kaina.

Kaip ir kitame „Canon“ modelyje, DS700-ajame taip pat nėra LCD monitoriaus. Tačiau... yra jungtis, skirta spausdintuvo prijungimui prie televizoriaus, kuriame galima peržiūrėti ir išsirinkti pageidaujamas nuotraukas, taip pat reguliuoti tam tikrus spausdintuvo parametrus.

Tarkim, kad jūs turite kur nors netoliese spausdintuvo „mažylio“ televizorių, tada valdymas ir spausdinimas vyksta labai paprastai — tiesiog infraraudonųjų spindulių pulteliu. Tačiau kitu atveju teks arba spausdinti į pagalbą pasitelkus kompiuterį, arba naudotis „PictBridge“ sąsaja.

EPSON PICTUREMATE MPE

„Epson PictureMate“ linija buvo viena iš pirmųjų mažųjų spausdintuvų rinkoje. Tačiau nuo tų laikų „Pic-



tureMate“ ne itin patobulėjo ir šiandien jau turi kovoti už būvį po saule.

2,7kg — tiek sveria šis „mažylis“, jei galima taip pavadinti, palyginus su įprastais biudžetiniais spausdintuvais. Tačiau nereikia stebėtis — šis spausdintuvas turi šešių rašalų sistemą. Visos šešios spalvos yra patalpintos viename kasetėje, kurios dydis panašus į mobilaus telefono. Taigi, kaip ir galima tikėtis, kokybės klausimu „PictureMate MPE“ nusileidžia tik vienetiniams atvejams. Tačiau spausdinimo greitis siaubingai didelis — standartinio dydžio nuotrauka buvo atspausdinta per 2 minutes ir 20 sekundžių. Tai beveik 50-čia sekundžių daugiau nei





DS700. Beje, pastarasis pranašesnis minėtu greičio spausdinimo reguliavimu.

Tačiau, kad ir koks lėtas jis būtų, jis yra suderinamas su visais atminties kortelių formatais, turi „PictBridge“ jungtį, taip pat įmontuotas „Bluetooth“, taigi galima spausdinti netgi ir mobiliuoju telefonu fotografuotas nuotraukas.

HP PHOTOSMART 375

„Photosmart 375“ yra vienas naujausių nuotraukų spausdinimui skirtų mini spausdintuvų. HP pasisėmė patirties iš 375 pirmtakų kūrimo.

Pagrindinė „Photosmart 375“ versija sveria tik 1,1 kilogramo ir už jį lengvesnis tik jau minėtas CP500. Tačiau HP 375-asis yra rašalinės technologijos atstovas.

HP nusipelno komplimentų už tai, kad sugebėjo į tokį mažą įrenginuką įmontuoti viską, ko galima tikėtis. Visų pirma „susisiekimo departamente“ nieko netrūksta: yra „slotai“, skirti visų rūšių atminties kortelėms, „PictBridge“ ir USB, skirti asmeniniams kompiuteriams. Dar papildomai galima nusipirkti „Bluetooth“ priedą. Nepaisant viso šito, pagrindinis išsiskiriantis „HP Photosmart 375“ bruožas yra LCD monitorius, kuris skirtas tiek naviguoti po meniu, tiek nuotraukų peržiūroms. Taip pat meniu yra įdiegta keletas naudingų ir patogių funkcijų, tokių kaip raudonų akių efekto panaikinimas ar specifinio rėmo uždėjimas aplink nuotrauką (pakraščiai padaromi rėmais).

Vienintelė problema — „draiverių“ instaliavimas užtrunka apie pusę valandos. Tačiau už kantrybę bus atsidėkota.


Epson PictureMate


Canon Selphy DS700


HP Photosmart 375


Canon Selphy CP500

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Veskite kodus žaidimo metu ar pauzės meniu.

Adrenalino poveikiai — anoseonglass
Agresyvus eismas — ylteicz
Visi automobiliai su nitro — speedfreak
Visuomet 00:00 ar 12:00 — nightprowler
Visuomet 21:00 — ofviac
Šarvai, sveikata ir pinigai — hesoyam
Paplūdymio tema — lifesabeach
Juodas eismas — iowdlac
Atlygis už jūsų galvą — bagowpg
Karnavalo tema — crazytown
Automobiliai skrenda lauk — bubblecars
Miestas chaose — iojufzn
CJ aukščiau šokinėja — kangaroo
Debesuota — alnsfmzo
Nusižudyti — goodbyecruelworld
Sunaikinti visus automobilius — cpktnwt
Greitas judėjimas — speeditup
Skraidančios valtys — flyingfish
Skraidantys automobiliai — chittychittybangbang
Rūkas— cfvfgmj
Gangai ir darbininkai — mroemzh
Tik gangai — onlyhomiesallowed
Hitman lygis su visais ginklais — professionalkiller
Nematomi automobiliai — wheelsonlyplease
Iškrypusi tema — bekknqv
Žemesnis ieškomumo lygis — turndowntheheat
Rankinis ginklų valdymas automobiliuose — ouiqdmw
Galingi BMX šuoliai — cjphonehome
Maksimalūs riebalai — btcdbcb
Maksimalūs plaučiai — cvwkxam
Maksimalūs raumenys — buffmeup
Maksimali pagarba — worshipme
Maksimali stamina — vkypqcf
Maksimalus patrauklumas — helloladies
Maksimalūs vairavimo įgūdžiai — naturaltalent
Nėra riebalų ar raumenų — kvgyzqk
Nėra alkio — aeduwnv
Praeiviai Elviai — bluesuedeshoes
Praeiviai atakuoja su ginklais — bgluawml
Praeiviai turi ginklus — foooxft
Praeiviai kelia riaušes — stateofemergency
Tobulas vairavimas — sticklikeglue
Rožinis eismas — llqpfbn
Pakelti ieškomumo lygį — turnuptheheat
Nusamdyti į gaują bet ką su ginklais — sjmahpe
Nusamdyti į gaują bet ką su raketsvaidžiu — zsoxfsq
Sumažėjęs eismas — ghosttown
Kaimiška tematika — bmtpwhr
Kaimo eismas — fvtmnbz
Smėlio audra — cwjxuoc
Šešių žvaigždučių ieškomumo lygis — bringiton
Lėtas judėjimas — slowitdown



Pagreitinti laiką — ysohnul
Sportinių automobilių eismas — everyoneisrich
Lietingas oras — auifrvqs
Audringas oras — scottishsummer
Saulėtas oras — pleasantlywarm
Super smūgiai — iavenjq
Pabaigtos taksi misijos — vkypqcf
Šviesoforai visuomet žali — zeiivg
Neribota amunicija — fullclip
Neribota sveikata — baguvix
Mirties automobilis — jcnruad
Labai saulėtas oras — toodamnhot
Nedidėja ieškomumo lygis — aezakmi
Ginklai (eilė 1) — lxgiwyl
Ginklai (eilė 2) — professionalskit
Ginklai (eilė 3) — uzumymw
Jakudza tema — ninjatown



SWAT 4

Su Notepad atsidarykite swat4.ini failą žaidimo kataloge. Raskite dalį [Engine.GameEngine], tada pakeiskite eilutę:
EnableDevTools=False į EnableDevTools=True.
Tada žaidimo metu spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

Trečiojo asmens vaizdas — behindview <0 ar 1>
Žemėlapio pasirinkimas — open <pavadinimas>
Nustatyti gravitaciją — setgravity <skaičius>
Dievo režimas — god
Nusatyti šuolio aukštį — setjump <skaičius>
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti kiaurai sienas — walk

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Atsidarykite inventorių ir pažymėkite „Hints For Videogames“ knygą. Tada veskite kodus. Pastaba: kad kodai veiktų reikia naujausio žaidimo pataisymo.

Neribota sveikata — youlookinatme
Neribota amunicija — ifeelunusual
Imunitetas nuodams — quicksuckitout
Paklausyti Darnley grotuvo — patrickmarley
Pažiūrėti kūrėjų sąrašą — ilovethisgamewhomadeit

GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„POSTAL 2"
Ketvirtadienis
Niekaip nežinau, kaip paimti žaislą.
Domantas, Utenos r.
Žaislo paimti ir nereikia, reikia nukauti to paties pavadinimo (Krotchy) herojų – bosą.

„STRONGHOLD 2"
Kaip atsikratyti žiurkėmis?
Ignas, Vilniaus r.
Reikia pastatyti „Falconer's Post".

„RED ALERT 2"
Paskutinė misija
Amerikiečiai. Niekaip nepavyksta užimti Kremliaus, ką daryti? Prašau parašykite nuo misijos pradžios.
Aurimas, Kelmės r.
Naudokite „Elite" statuso tankus. Pirmiausia naikinkite „Tesla" reaktorių ir pastatus aplink jį. Kol kariai naikina, statykite bazę: „Power Plant", „Refinery" ir apie 60 GI. Ištrenkruokite inžinierius, kad perimtumėte „Oil Derricks". Statykite „War Factory", 7 „Air Force Command" štabus ir juos užpildykite Harrieriais, raskite oro uostą ir ten nuveskite gynybą. Pastatykite 8 „Mirage" tankus, mat pirmoji priešų banga labai sunki. Statykite „Weather Control" įtaisą. Keliaukite sugriauti du neginamus reaktorius. Toliau su tankais nukaukite dvi artimiausias nedideles bazes. Pastačius „Waether Control", su „Weather Storm" ataka taikykitės į dvi priešų „War Factory" ir sunaikinkite jas. Tuomet imkitės geležinės uždangos. Toliau jau daugmaž viską matysite ir bus aišku, ką kokia tvarka naikinti.

„SYBERIA 2"
Prie laikrodžio
Kokią reikia padaryti laikrodžio kombinaciją, kad vyras išeitų į darbą?
Edvinas, Šiauliai
Pažiūrėkite į apatinę laikrodžio dalį — pastebėkite, kad šiuo metu rodo XII, ir abiejose panelės pusėse yra jungikliai. Penkis kartus paspauskite dešinį jungiklį. Vieną kartą paspauskite kairį jungiklį — panelė turėtų rodyti 2:45. Paspauskite ant abiejų skambančių žmonių jungiklių viršuje. Paspauskite ant švytuoklės, kad ji pradėtų siūbuoti. Paspauskite dešinį jungiklį devynis kartus. Paspauskite kairį jungiklį vieną kartą — panelė turėtų rodyti 7:15. Patraukite dešinį svarstį (po dešiniuoju jungikliu). Paspauskite ant varpelio (virš panelės).

„PAINKILLER"
Miestas ant vandens
Niekaip negaunu kortelės, kur yra visos slaptavietės? Gal yra koks kodas, su kuriuo lengviau pereičiau šį lygį, pvz., skraidymo?
Agnis, Vilnius
Slaptaviečių tiesiog reikia ieškoti, papasakoti sunku. Skraidymo kodo nėra, gal padės šie: dievo režimas – pkgod, visi ginklai – pkweapons ir pilna amunicija – pkammo.

„STAR WARS: KOTOR II SITH LORDS"
Kaip tapti džedajumi – meistru?
Andrius, Lentvaris
Aukštesniųjų disciplinų pasirinkimas vyksta laive, vieno pokalbio su Kreia metu. Ji pateikia visas tamsias ir šviesias disciplinas, kurių yra po tris kiekvienai pusei. Tuomet ir galite pasirinkti „Jedi Master", — tai leis vystyti veikėją šia kryptimi.

„PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN"
Ar galite tiksliau parašyti, kur yra „miscelenious" ginklai?
Domantas
1. Pirštinė (Vietovė: „Catacombs" — (Dabartis)). Per Dahaka gaudynes 8 ir 9, ginklinėje.
2. Meškiukas (Vietovė: „Mechanical Pit" — (Dabartis)). Ginklinėje už įskilusios sienos, iš už kurios šviečia šviesa. Duobėje už kambario su dideliu židiniu.
3. Ledo ritulio lazda (Vietovė: „Central Hall" (Praeitis)). Žiūrėkite į svertą prie fontano ir eikite, kur yra durys į trečiąjį gyvybės patobulinimą. Griaukite sieną durų dešinėje.
4. Rožinis Flamingo (Vietovė: „Garden Hall" — (Dabartis)). Ginklinėje už žemesnio rudo elemento krašto sienoje. Ten nusigauskite, panaudoję bloką, kuris paspaudus mygtuką, išlenda iš sienos.
5. Šviečiantis kardas (Vietovė: „Mystic Caves" — (Dabartis)). Praėjus pro pirmuosius užrakintus vartus, kriskite į duobę mažame kambaryje, kur yra mygtukas kitiems vartams. Sudaužykite įskilusią sieną šalia mygtuko.





„STAR WARS KOTOR 2"
„Nar Shadaa" pagrindinėje misijoje, kai gauni T3-M4, reikia atrakinti kažkokias duris, bet niekaip nesuvedu tinkamo kodo. Pasakykite, kaip jas atidaryti.
Lukas
Turite gauti tokią kombinaciją:
1 E 7 T
3 L 3 D
1. Centrą pasukite prieš laikrodžio rodyklę.
2. Kairę pasukite prieš laikrodžio rodyklę.
3. Dešinę pasukite pagal laikrodžio rodyklę.

„STAR WARS KOTOR 2"
Korriban
Kaip ir kokiu būdu reikia pasprukti arba išeiti iš Sitų akademijos?
Lukas
Reikia surasti „Darth Sion" ir su juo susikauti.

„MORROWIND"
Kur galima surasti Berne, Aundae, Quarra klanus?
Mantautas
Berne štabas yra „Galom Daeus" observatorija šiaurinėje centrinėje „Molag Amur" kalnų dalyje.
Aundae štabas yra „Ashmelech" kapas saloje, Sheogorad pietvakariuose. Sheogad yra toli pasaulio šiaurėje centre.
Quarra štabas yra „Dwemer Drucashti" griuvėsiuose, pietvakariuose nuo „Urshilaku Ashlander" stovyklos prie Maar Gan.

„PRINCE OF PERSIA: WARIOR WITHIN"
Gavau liūto kardą. Kur tiksliai man dabar eiti???
Jolanta
Jei dar nebuvote prie Mechaninio bokšto, keliaukite ten. Jei jau buvote, reikia eiti į „Hourglass Chamber".

„STILL LIFE"
Kaip padaryti tėvui sausainius? (Jei galite, parašykite viską nuosekliai, kaip dėti ingredientus).
Hypotesis
Į maišytuvą dedasi: mažas puodelis sviesto, didelis puodelis pieno, didelis puodelis cukraus. Sumaišoma. Toliau: du dideli puodeliai miltų, vienas šaukštelis cinamono, vienas šaukštelis imbiero. Maišome. Vienas kiaušinis, mažas puodelis sirupo. Maišome. Statome į orkaitę. Einame pas tėvą ir pasakome apie sausainius.

„STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS"
Aš turiu viską, kad sukonstruočiau „lightsaber'a", išskyrus kažkokias „lens". Gal galit parašyti, kur jas gauti?
JokisXXX
„Lens" jums parduos Jarron, jei jį išgelbėsite. Visas dalis, reikalingas šviesos kardui, o vėliau ir pačius kardus, galima gauti vykdant siužetines misijas.

„CALL OF DUTY"
Kokiu ginklu reikia numušti tanka?
Mervas
Dinamito sprogmenimis (padėti prie tankų) ar bazukomis.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

LIEPA

15 FANTASTIC FOUR
22 CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

RUGPJŪTIS

27 ADVENT RISING

TOP 10
GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 BATTLEFIELD 2
2 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
3 GUILD WARS
4 ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!
5 THE SIMS 2: UNIVERSITY
6 WORLD OF WARCRAFT
7 FOOTBALL MANAGER 2005
8 CHAMPIONSHIP MANAGER 5
9 THE SIMS 2
10 HALF-LIFE 2

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

LIEPA

01 AREA 51	FPS
01 CRICKET 2005	SPORTAS
01 PERFECT ACE 2: THE CHAMPIONSHIPS	SPORTAS
08 DUNGEON LORDS	RPG
15 BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY	SIMULIATORIUS
15 CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH	STRATEGIJA
15 DEEP SEA TYCOON 2	STRATEGIJA
15 FANTASTIC FOUR	VEIKSMO
15 HELLFORCES	FPS
15 PRO CYCLING MANAGER	SPORTAS
15 UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART	FPS
22 ASHERON'S CALL: THRONE OF DESTINY	MMORPG
22 CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	NUOTYKIŲ
22 CODENAME: PANZERS, PHASE TWO	STRATEGIJA
29 AURORA WATCHING	VEIKSMO
29 WORMS 4: MAYHEM	STRATEGIJA

RUGPJŪTIS

05 COFFEE BREAK	SIMULIATORIUS
05 GREAT INVASIONS	STRATEGIJA
12 PILOT DOWN	NUOTYKIŲ
19 AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION	STRATEGIJA
26 BATTLEGROUND EUROPE	FPS
26 EARTH 2160	STRATEGIJA



SKAITYTOJŲ TOP 15

1. HALF-LIFE 2
2. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
3. NBA LIVE 2005
4. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
5. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
6. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
7. COUNTER STRIKE 1.6
8. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
9. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
10. THE SIMS 2
11. DOOM III
12. TONY HAWKS PRO SKATER UNDERGROUND 2
13. STRONGHOLD: CRUSSADER S
14. MAFIA: THE CITY OF THE LOST HEAVEN
15. VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŲSKITE MUMS!

GNT TOP 10

1 WORLD OF WARCRAFT
2 THE SIMS 2
3 THE SIMS 2 UNIVERSITY EXPANSION PACK
4 HALF-LIFE 2
5 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS
6 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
7 DIABLO 2
8 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION EXPANSION PACK
9 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE EXPANSION PACK
10 NBA LIVE 2005

PASAULIŲ KARAS

WAR OF THE WORLDS

JAV, 2005
Režisierius: Steven Spielberg
Aktoriai: Tom Cruise, Justin Chatwin, Dakota Fanning



Ko jau ko, o Styveno Spylbergo pristatinėti tikrai nereikia. Vienas universaliausių režisierių, sugebančių kurti ne tik kvapą gniaužiančius fantastinius filmus, bet ir rimtas dramas praktiškai bet kokia tema (užtenka prisiminti „Gelbstint eilinį Rajaną", „Šindlerio sąrašą" ar „Amistad"). Tačiau daugeliui, ypač jaunesnių, kino mėgėjų jo vizitinė kortelė — fantastiniai filmai. Būtent tokio labai stambaus projekto režisierius ir ėmėsi. Įdomi detalė, kad pradėti kurti „Pasaulių karą" Spylbergas norėjo dar prieš gerą dešimtmetį, tačiau po filmo „Nepriklausomybės diena" pakeitė nuomonę. Vėl mintis statyti „Pasaulių karą" grįžo kartu su Tomu Kruzu (jo turbūt irgi nereikia pristatinėti) sukūrus labai įdomų ir palankiai vertintą filmą „Įspėjantis pranešimas" („Minority report"). „Pasaulių karo" pasirodymo data buvo numatyta tik 2007-aisiais metais, tačiau netikėtai tiek režisierius, tiek aktorius rado laisvo laiko ir filmavimo darbus pradėjo gerokai anksčiau.





Turbūt nereikia pristatinėti ir Herberto Džordžo Velso. Bent šiek tiek besidomintys literatūra puikiai žino šį fantastikos klasiką. Jo novelė „Pasaulių karas", pasakojanti apie į Žemę įsiveržiančius ateivius iš Marso, buvo be galo populiari ir jau 1953-aisiais ekranizuota. Naujasis Spylbergo filmas nebus senojo perdirbinys, beje, aklai neseks ir novelės. Režisierius su Tomu Kruzu (pastarasis yra ir filmo prodiuseris) nusprendė veiksmą perkelti į modernius laikus, tačiau pagrindinė idėja išlieka ta pati. Ateiviai iš Marso puola ir šluoja viską nuo Žemės, o žmonėms reikia žūtbūt surasti būdą, kaip išsigelbėti ir išsaugoti savo gimtąją planetą.





„Pasaulių karas" Lietuvos kino teatruose nuo liepos 8 dienos.

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB „Indiza", Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMĄ" KONKURSĄ:

Norėčiau sužinoti apie šį literatūros kūrinį:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai":

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Pirkčiau žaidimų iš Kelmės rajono kompiuteriui AMD Duron 64 MB RAM, 900 MHz, 32 MB video. Tel.: (653) 97673, Aurimas, Kelmės r.

Parduodu žaidimus: Pizza Racer, Nestabdyk, Sim Coaster, V.I.P., The Civil War, 5 Elementas, Orda II, Real War 1-2, Extreme Sports, Navy Seals, Flashpoint, Hard Truck 18, Bezumie, Evo 4x4 Evolution, Offroad visureigiai 4x4, SWAT 3, Red Faction, Mes Buvome Kariai, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Supreme Snowboarding, I.G.I. 1-2, Starsky and Hutch, Tarptautinis ralis, Pro Rally 2001, Rally Trophey, Praetorians, XR Xpand Rally. Tel.: (631) 48651, Karolis, Klaipėda.

Pirkčiau žaidimą Mafia, tik iš kauniečių. Tel.: (615) 46337, Tautrimas, Kaunas.

Parduodu daug naujų žaidimų, originalius The Sims 2 ir University bei kitus. Taip pat yra ir senesnių, bet gerų, tokių kaip FF VII. Tel.: (658) 44737, Edvardas, Vilnius.

Parduodu bet kokį žaidimą, kurį tik nori. Tel.: (651) 34975, Vladas, Vilnius.

Parduodu daug įvairių žaidimų (tik Vilniuje). Tel.: (687) 14015, Marius, Vilnius.

Pirkčiau ir parduočiau žaidimus. Tik skuodiškiams. Tel.: (675) 25342, Liudas, Skuodas.

Parduodu žaidimus PoP WW, Tony Hawk's Pro Skater Underground, Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords, Medal of Honor Pacific Assault ir daug kitų. Tel.:(614) 96877.

Parduodu naujo (mažesnio) modelio PS2 su dviem pulteliais viena atminties kortele 5 žaidimais (Devil May Cry, GTA San Andreas, NBA Jam, Tekken 5, Ratchet and Clank). Pirktas šiu metų gruodžio mėn. mažai naudotas. Kaina be žaidimų 620 Lt. Tel. (614) 96877.

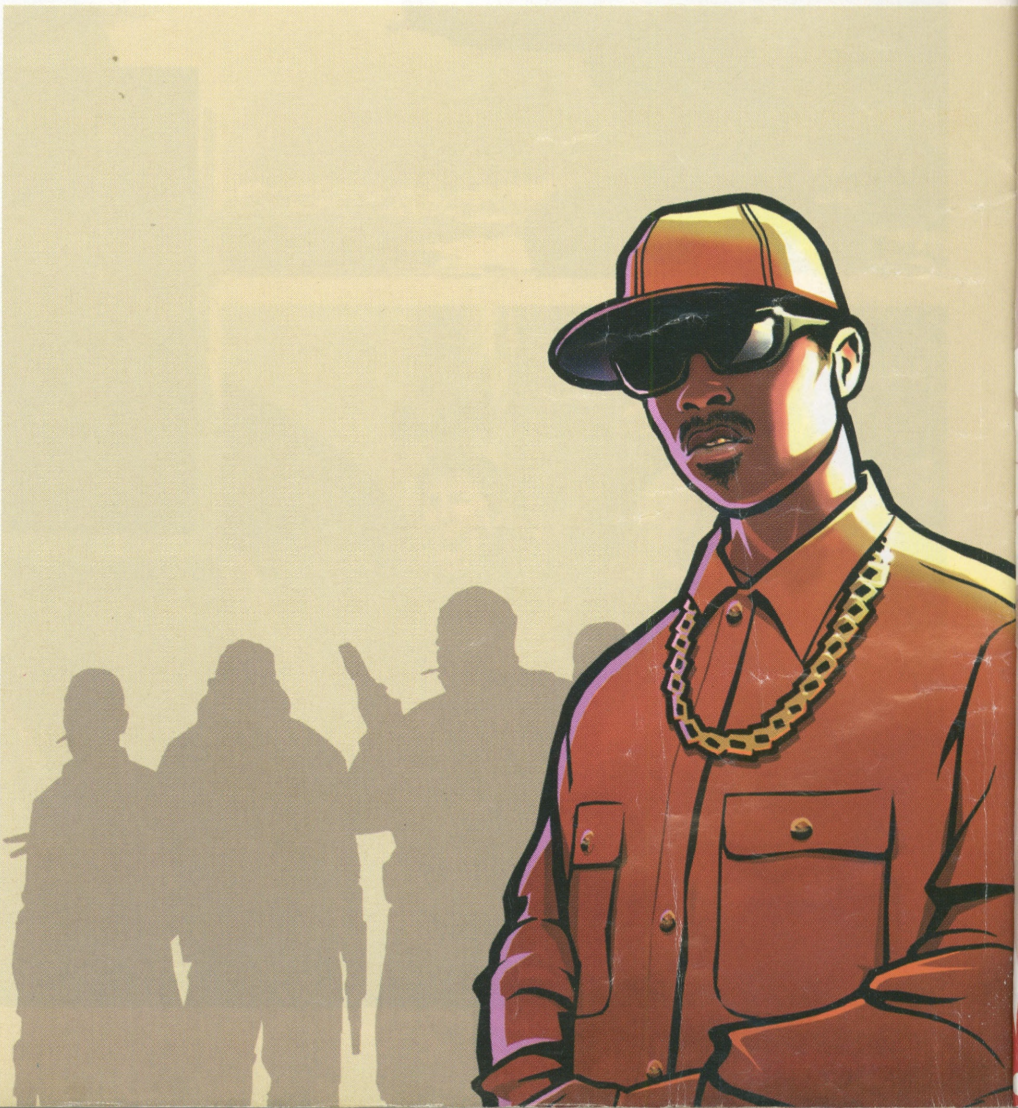
Parduodu vaira „Apolo rw-2222" Skirtas PC ir PS2, tik išbandytas, su įpakavimu, pirktas už 100Lt. Kaina-80Lt (galima derėtis). Tel.: (612) 24020, e-paštas: phobosjega@one.lt.

Parduodu ir keičiu: Star Wars KOTOR, Korea: Pamirštas Karas, Kreed. Keičiu į Desperados, BloodRayne, Playboy The Mansion, Priešo užnugaryje, Fanatai: Štormas per Europą. Tel.: (5) 2134407, Dima. Perku ir keičiu tik iš vilniečių.

Kas turite mobiliuosius telefonus su WAP funkcija užeikite į šį puslapį. Čia jūs rasite visą info apie WAP puslapio kūrimą ir dar daug įvairių naudingų dalykų http://saitams.wab.ru.

Pirkčiau žaidimus: Worms Forts: Under Siege, GTA 2, NFS2, Max Payne 2 ar Far Cry. Matas, el.p.: matasgok@one.lt.

Jei kas turi mob. ir wap internetą apsilankykit http://wap-java.port.su. P.S. kas turi game-maker rašykit prodiger@one.lt ar prodiger@lnk.lt.



SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

1. Rašyk SMS: pci fly
Nusiųsk draugui: pci fly +370673XXXXXX
2. Siųsk numeriu 1321
kaina: 2 Lt.

pci angryalien · pci asupra2 · pci bee1 · pci bigweld · pci hiphopper · pci mada1 · pci mc4 · pci coolio · pci blamdu · pci britney3 · pci limpa5

pci 261943 · pci alien · pci blamdu · pci flameskull · pci plyrgm · pci cel14 · pci tex3

pci 262004 · pci angry · pci bluedragon · pci grishok · pci mygwslb · pci cel15 · pci mpganga

Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage. Siemens C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, SX1 S55, SL55, ST60 Sony-Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600 Motorola C350, T720, T720i, V180, V220. Samsung C100, E100, E700, P100, P400, S100, S500, T100, T500, V200, X100, X400, X600 LG G5220C

Jippii! SMS FUN

MIX - Naujas logotipų maišytuvas sugeneruos šaunų logotipą su tavo vardu.

Siųsk PCMIX su savo vardu numeriu 1321

Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3620, 3650, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 6820, 7110, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110 ja 9210

PAVEIKSLĖLIAI SU VARDU

PCATA vardas · PCNR vardas · PCUGNIS vardas · PCKULKA vardas

1. Rašyk SMS: pckulka Tomas
Nusiųsk draugui: pckulka Tomas +3706XXXXXXXX
2. Siųsk numeriu 1326
kaina: 5 Lt.

MELODIJOS

Monofoninės melodijos: rašyk SMS: pcm dragostea
1. Nusiųsk draugui: pcm dragostea +370673XXXXXX
SIEMENS telefonams: pcms dragostea

Polifoninės melodijos: rašyk SMS: pcp dragostea
Nusiųsk draugui: pcp dragostea +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1321
kaina: 2 Lt.

TOP 10	MONOFONINĖS	POLIFONINĖS
Black Eyed Peas / Let's Get It Started	pcm letsget	pcp letsget
50 Cent ft. Olivia / Candy Shop	pcm candyshop	pcp candyshop
Haiducii / Dragostea Din Tei	pcm dragostea	pcp dragostea
Jay-Z & Linkin Park / Numb/Encore	pcm numbenco	pcp numbenco
Tv/Film / Iš serialo Simpsonai	pcm simpsons	pcp simpsons
Ruslana / Wild Dances	pcm wilddances	pcp wilddances
Eminem / Mockingbird	pcm mockingb	pcp mockingb
Bomfunk MC's / Freestyler	pcm freestyler	pcp freestyler
O-Zone / Despre Tine	pcm despretine	pcp despretine
Tv/Film / Drakonų kovos Z	pcm goku	pcp goku

POPULIARIOS MELODIJOS		
Usher / Yeah	pcm yeah	pcp yeah
Global Deejays / Sound Of San Francisco	pcm thesound	pcp thesound
Eminem / Like Toy Soldiers	pcm liketoy	pcp liketoy
50 Cent / PIMP HIT!	pcm pimp	pcp pimp
Eminem / Just Lose It	pcm justloseit	pcp justloseit
Moby / Lift Me Up	pcm liftmeu	pcp liftmeu
Black Eyed Peas / Don't Phunk With My	pcm dontphunk	pcp dontphunk
Schnappi / Schnappi, Das Kleine Krokodil	pcm krokodil	pcp krokodil
Eminem / Stan	pcm stan	pcp stan
Chemical Brothers / Galvanize	pcm galvanize	pcp galvanize
Gunther / Ding Dong Song	pcm dingdong	pcp dingdong
Danzel / Pump It Up	pcm pumpit	pcp pumpit
Bon Jovi / It's My Life	pcm itsmylifeb	pcp itsmylifeb
Maroon 5 / This Love HIT!	pcm thislove	pcp thislove
Linkin Park / Breaking Habit	pcm habit	pcp habit
50 Cent / In Da Club	pcm indaclub	pcp indaclub
50 Cent / Wanksta	pcm wanksta	pcp wanksta
Scooter / Shake That	pcm shakethat	pcp shakethat

NAUJOS MELODIJOS	MONOFONINĖS	POLIFONINĖS
Backstreet Boys / Incomplete	pcm incomple	pcp incomple
Walters & Kazha / The War Is Not Over	pcm thewaris	pcp thewaris
Keane / Everybody's Changing	pcm everybod	pcp everybod
Akon / Lonely HIT!	pcm lon	pcp lon
Axel F / Crazy Frog	pcm crazyfro	pcp crazyfro
TV / Vedęs ir turi vaikų	pcm loveandm	pcp loveandm
Gwen Stefani / Hollaback Girl	pcm hollaback	pcp hollaback
Nitty / Nasty Girl	pcm nastygi	pcp nastygi
Tv/Film / Austin Powers Theme	pcm austinpowe	pcp austinpowe
Global Deejays / Flashdance	pcm flashd	pcp flashd
Schnappi / Ein Lama In Yokohama	pcm einlama	pcp einlama
Rob Thomas / Lonely No More HIT!	pcm lonelyno	pcp lonelyno
Natalie Imbruglia / Shiver	pcm shiver	pcp shiver
Shapeshifters / Back To Basics	pcm backtobas	pcp backtobas
Apocalyptica / Life Burns	pcm lifeburns	pcp lifeburns
Snoop Dogg & Justin Timberlake / Signs	pcm signs	pcp signs
Outkast / Roses	pcm roseso	pcp roseso
South Park / Uncle Fucka	pcm unclefuc	pcp unclefuc
Rachel Stevens / Negotiate With Love	pcm negotiate	pcp negotiate
Terror Squad feat. Fat Joe / Lean Back	pcm leanback	pcp leanback
Natasha Bedingfield / I Bruise Easily	pcm ibruise	pcp ibruise
Sarah Connor / From Zero To Hero	pcm zertoher	pcp zertoher
Chemical Brothers / Believe	pcm beli	pcp beli
Kelly Osbourne / One Word	pcm oneword	pcp oneword
Daddy Yankee / Gasolina HIT!	pcm gasolina	pcp gasolina
Melanie C / Yeh Yeh Yeh	pcm yehyehyeh	pcp yehyehyeh
50 Cent / Piggy Bank	pcm piggyban	pcp piggyban
The Flintstones	pcm flintsto	pcp flintsto
Blue / Get Down On It	pcm getdownon	pcp getdownon
Shakira / La Tortura HIT!	pcm latortura	pcp latortura
TV / Star Wars	pcm starwars	pcp starwars
Destiny's Child / Girl	pcm gi	pcp gi

Monofoninės melodijos: NOKIA: daugumai naujų modelių. SIEMENS: S45, M50, ME45, C45 SAMSUNG: SGH-T100, SGH-N620, SGH-R210S.
Polifoninės melodijos: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemens A55, C55, C60, C62, C65, CF62, CX65, M55, MC60, S55, SL55, ST60, SX1. Motorola C350, T720, T720i, V180, V220. Sony Ericsson P800, P900, T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. Samsung C100, E100, E400, E700, N620, P100, P400, S100, S200, S300M, S500, T100, T400, T500, V200, X100, X400, X600. Sharp GX10, GX20, LG G5220C

ŽAIDIMAI TELEFONAMS

1. Rašyk SMS: pcgame mobilepet
Nusiųsk draugui: pcgame mobilepet +370673XXXXXX
2. Siųsk numeriu 1336
kaina: 10 Lt.

Elektra — siųsk SMS: pcgame elektra

Motorola E398, E1000, V3, V80, V300, V400, V500, V525, V550, V600. Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung D500, E700, E710, E810, E820, X460. Sharp GX10, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, M55, M65, S55, S65, SL55. SonyEricsson K700, S700, T610, T630, Z600

Gumball Rally 3000 — siųsk SMS: pcgame gumball

Nokia 2650, 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD Motorola E398, V3, V80, V300, V500, V525, V545, V550, V600 Samsung E700 Sharp GX10, GX20, GX30 SonyEricsson T610, T630, Z600

GEMJAM — siųsk SMS: pcgame gemjam

MOTOROLA V180, V220, V3, V300, V500, V525, V550, V600, V80, A1000, A830, A835, C450, C550, C650, E1000, E398, T720, T720i NOKIA 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage, NGage QD LG U8110, U8120, U8130, U8138 PANASONIC X60 SAMSUNG E100, e105, E330E700, E710, E715, E800, P400, P510, S300, S307, X460 SIEMENS A60, A65, C60, C65, C65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55 SONY ERICSSON K700, T610, T616, Z600

Robots — siųsk SMS: pcgame robots

Motorola V3, V80, V220. Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5110, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung E700, E710, E800, X100, X600. Sharp GX10, GX20, GX30. Siemens C65, CX65, S65, SL65, SX1. SonyEricsson F500, K700, T610, T616, T630, Z600

Spalvoti paveiksliukai, JAVA žaidimai ir polifoninės melodijos tinka OMNITEL, BITĖS ir TELE2 (išskyrus „Mažylį") abonentams, užsisakiusiems WAP paslaugą.

jippii@jippii.lt